平成2年6月16日第三種郵便物認可

BEEP! MEGADRIVE

POWERFUL MEGA-MAGAZINE 1994 7月号 JULY

SOFT BANK MONTHLY

ビープ! メガドライブ

特別価格 540 YEN

1994年7月1日発行
(毎月1回1日発行)
第10巻7号通巻115号

セガサターン緊急特集特別号!

特集
出てこい、サターン!!
バーチャファイターをはじめ
一挙17タイトル
画面写真初公開!!
東京おもちゃショーで、
熱い注目を浴びたセガサターンと
スーパー32X最新情報を満載!

サターン版 バーチャファイターの全貌に大接近!
AM2研開発陣が、自ら語る!

セガ・MEGAロープレ プロジェクト始動!!
'94年後半発売予定のRPG大集合!

特報!
スパークスター
魂斗羅
幽☆遊☆白書 —魔強統一戦—
エコー・ザ・ドルフィン2
ジュラシック・パーク
トムキャット・アレイ

MEGA-CD PRESS
LUNAR -ETERNAL BLUE-
シャイニング・フォースCD
シャドー・オブ・ザ・ビースト2
WWF マニアツアー

ラングリッサーII
餓狼伝説2
大航海時代II
美少女戦士セーラームーン
ロードモナーク
ハイブリッド・フロント
NBAプロバスケ'94 ブルズVSサンズ

綴じ込み付録SPECIAL スーパーストリートファイターII

4人で遊べば、Jリーグはもっとおもしろい！

メガドライブのサッカーゲーム最新版!!

PRO STRIKER 2

J.LEAGUE

© J.LEAGUE

7月15日発売予定
7,800円
セガタップ対応

J.LEAGUE OFFICIALLY LICENSED PRODUCTS

メガドライブソフト

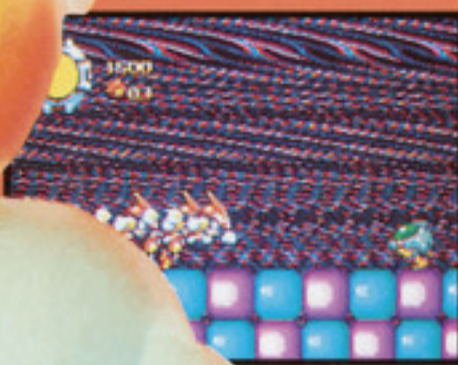
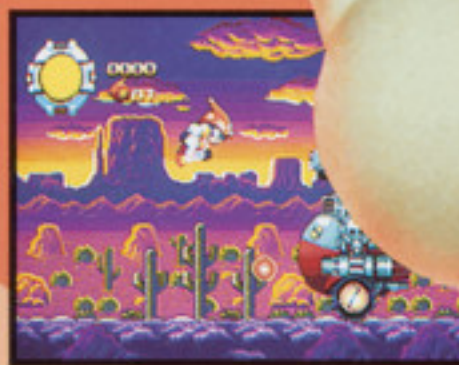
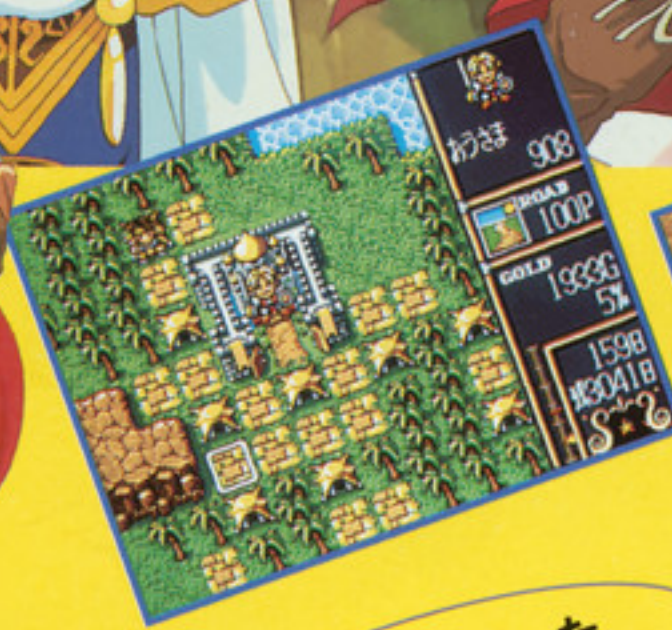
プロストライカー2

Jリーグ12チームがすべて実名で登場！
選手のデータも最新だから、プレイもより白熱することまちがいなしだ。
セガタップで、4人同時プレイが可能。会心のゴールシーンを
もう一度見ることができるリプレイ機能も搭載して、
サッカーゲームはプロストライカー2に決まりだね！

SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス
© SEGA 〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
フリーダイヤル 0120-012235 受付/月〜金曜日:10時〜17時(祝祭日除く)

● 表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

ロープレ新世界。
Mega ロープレ Project
MD
MEGA CD
「グレードアップされたロープレを堪能したい／」そんな声から発足したメガ・ロープレ・プロジェクト。第二弾は、シャイニング・フォースCDが登場する／あの外伝シリーズⅠ・Ⅱが、MEGA-CDソフト一枚になったのがウレシイね。CDだからサウンドもバッチリだし、オリジナルのマップやイベントもたくさん追加された。でも一番変わったのは迫力が格段にUPしたことだ。もうすぐ大好評だったあのバトルシーンが大画面で帰ってくるぞ！
メガ・ロープレ・プロジェクト第二弾
シャイニング・フォースがついにMEGA-CDに登場!!
©SEGA. 1992, 1993, 1994
メガ ロープレ・プロジェクト
発足記念限定
プレミアムグッズプレゼント！
シャイニング・フォースCDを買うと、限定メガロープレ・プロジェクトバッヂをプレゼント／数に限りがあるので早目にネ／
そのきしは あたしのもんだよ
さあ おいでシャイニング・フォース
光の力を 見せておくれ
インキュバスは
ブレイズレベル1をとなえた！
ショップに 24ポイントの
メージをあたえた
SHINING FORCE CD
MEGA-CDソフト
シャイニング・フォースCD
7月22日発売予定
7,800円
コンパクトになった
16-BIT高性能マシン
MEGA DRIVE 2
メガドライブ2
好評発売中
メガドライブのニューハイパーアタッチメント
※MEGA-CD2のシステムには、別売のメガドライブ2かメガドライブが必要です。
MEGA-CD 2
メガ-CD2
好評発売中 29,800円
6Bコードレス・パッド搭載
一体型ゲームマシン
Victor JVC
日本ビクター株式会社
※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。
ビクター
WONDERMEGA
RG-M2
好評発売中 59,800円

PULSEMAN™
パルスマン
見せてくれ、
放電攻撃の
破壊力!
コンピュータ・メモリ空間に誕生した知的生命体「パルスマン」。そんな彼の前に、銀河宇宙征服を目論む秘密結社ギャラクシィギャングが立ちはだかった。さあ、電気エネルギーを自在に操る能力を発揮して、悪の秘密結社の野望を砕け。
6月17日発売予定 7,800円
©1994 SEGA/GAME FREAK INC.
世界観に大興奮!!
行動開始だ、架空世界の大戦略
LORD MONARCH
ロードモナーク
とことん戦闘伝説
勝利した者にのみ新たなる闘いに進む権利が与えられる。
ステージクリア制や、リアルタイムで動くゲーム設定など、
斬新なアイデア満載のシミュレーション。
若き軍師のアルフレッド王子よ、この混乱の世界を
統一して偉大なるモナーク王国を築くのだ。
6月24日発売予定 8,800円
©FALCOM REPROGRAMMED GAME ©SEGA FALCOM 1994
Falcom
やあ、おれはアルフレッド。
モナーク王国の王子さ。
コンパクトになった
16-BIT高性能マシン
MEGA DRIVE 2
メガドライブ2
好評発売中!
SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12お客様相談センター
フリーダイヤル 0120-012235 受付/月~金曜日:10時~17時(祝祭日除く)
※表示価格は、消費税抜きのメーカー希望小売価格です。
©SEGA

Mega Drive Cartridge メガドライブ専用
MEGA DRIVE
美少女戦士
セーラームーン
もっとキュートに、もっと激しく、
メガドライブで華麗なる変身!!
さあみんな、私たちといっしょに力の限り闘いましょ!!
敵キャラだって、どど〜んとグレードアップ!
油断大敵よ!
もっちろん、TVアニメでおなじみの声優さんたちも
バトルボイスで大活躍!
格闘アクションゲーム
16M ¥8,800(予)(税別)
7月8日発売予定!!
好きなレベルが選べるから、
ビギナーもエキスパートも思いっきり闘ってね♥
コマンド入力の必殺技は、それぞれ3つに増えたのよ!
どんな技が加わったのかは、ナイショ♥
多彩なアクション、そして迫力満点の必殺技、
華麗なビジュアルでとことん魅せますっ!
●5人のセーラー戦士の中から自由にセレクト!
●アクション多彩、必殺技や変身デモもバッチリ!!
●おしゃべりはTVアニメの声優起用!
1 PLAYERS
©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画
©MA-BA 1994 MADE IN JAPAN
この商品は株セガ・エンタープライゼズがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
●価格はメーカー希望小売価格です。●写真・イラストと製品は多少異なることがあります。
●表示価格は、税別になっております。●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
株式会社マーバ ma-ba
東京都台東区駒形1-4-8〒111

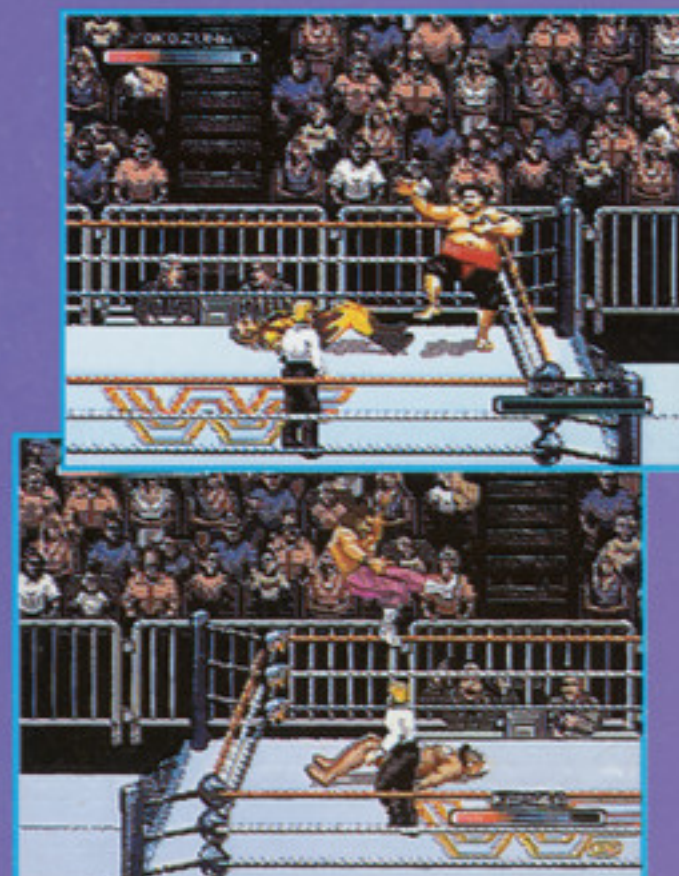
GAME ARTS
MEGA DRIVE
MEGA CD
MEGA-CD専用
うる星やつら
—ディア マイ フレンズ—
好評発売中
★7,800円(税別)★
メガCD専用
バーチャルアドベンチャーゲーム
●「うる星やつら」レギュラーキャラ総出演！その数なんと120人(種類)!!! ●ゲーム・デモ画面とも豊富なアニメ処理を駆使！ ●ゲーム内にあの友引町を再現！　君はその全てを見る事ができるか？ ●完全音声対応 ●セガマウス対応
©高橋 留美子/小学館・キティ・フジテレビ
©1994 GAME ARTS・小学館プロダクション
GAME ARTS 株式会社ゲーム アーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9
第一池袋ホワイトビル7F TEL03-3984-1136

WWF マニア・ツアー

WWF RAGE IN THE CAGE

MEGA CD

WWF来日記念

メガCD版 ¥6800
6月24日発売予定

CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER™

チャンピオンズ ワールドクラスサッカー

MEGA DRIVE

Jリーグは、ひと休み。

1994年6月17日4年に一度の名誉と夢を賭けて闘う。
ワールドクラスサッカーの開幕だ。
各地の予選を勝ち抜き、
ワールドクラスサッカーの予選リーグをも勝ち抜き、
そしてトーナメントを勝ち上がる
一度のミスで全てを失う緊張感のなかで、
君は90分間闘い抜くことができるだろうか。
チャンピオンズワールドクラス サッカーは、
今までに無いリアルな選手の動き、フィールドいっぱいに駆け回る選手達
試合の組み立てを決めるフォーメーションは4種類、
感動のシーンはリプレイ機能でもう一度。
オーバーヘッドキックはタイミングがポイント。
前線へ走り込む選手へのアシストは画面上のレーダーでチェック。
参加32ヶ国の中から好きな国を選び苛酷な闘いを勝ち抜いた時、
君はワールドクラスカップを手にすることが出来る。

スーパーファミコン版
¥8900
好評発売中

メガドライブ版¥7800
6月17日発売予定

Acclaim®
☎ ACCLAIM CALL 03-3730-9767
株式会社アクレイムジャパン〒144東京都大田区蒲田5-28-4 明治生命蒲田東ビル

この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。
MEGA DRIVE
闇の剣が、黒い光を放ちだした……
前作から数百年後。
バルディア王国はすでになく
無限の力を与えると謳われていた聖剣
ラングリッサーもすでに伝説の剣となっていた頃、
レイガルド帝国は大陸各地に侵攻を始めていた。
闇の剣アルハザードを手に入れた帝国は、
その封印された真の力を解放し、
大陸統一という大いなる野望を果たそうとしていたのだ……
▲魔法メテオは、巨大な隕石を落とし敵を撃滅させる
▲大きくなったキャラクター同士の戦いは、興奮のアニメーションで展開！
エルウィン「これ以上、好き勝手にやれると思うな！
▲経験値をためてキャラクターを成長させるRPG要素 ビジュアルシーンやキャラクター同士の会話がストーリーを深く演出
●前作の4メガから16メガへパワーアップ
炸裂16メガパワー
ビジュアル効果アップ
アイテム、前作9種類から35種類に増加
魔法、前作9種類から22種類以上に増加
敵味方を合わせたクラスは90以上
操作できる指揮官も豊富に
召喚魔法システム採用
演出的要素をもつイベント増加
思考ルーチン高速化
マルチエンディングシステム採用
ラングリッサーII
メガドライブ用ソフト 16メガ シミュレーションRPGゲーム バッテリーバックアップつき
8月上旬発売予定 予価9,800円（税別）
●キャラクターデザイン
うるし原智志氏
MASAYA メサイヤ
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
お問い合わせは
〒163-04 東京都新宿区西新宿2-1-1（新宿三井ビル29階）TEL 03-3346-7411（代表）

アーケードゲームが本当に、
部屋にやって来た。
この迫力はレーザーアクティブでしか
体験できない。

New Release

ハイパリオン
HYPERION™

敵ビームをよけろ！隕石をかわせ！
自機操縦タイプだから、
リアリティがケタ違い！

ハイクオリティCGとRSS立体音響が
君を直撃。手に汗握る、
7つのバトルステージを勝ち抜け！

2プレイヤーモードは
チームワークが勝負。
2人で力をあわせて敵を撃破！

TAITOが遂に放ったレーザーアクティブ究極の CGシューティング・ゲーム登場。

HYPERION（ハイパリオン）

標準価格9,800円（税抜）PEASJ5019/発売元：TAITO/
販売元：パイオニア㈱/©1994 TAITO CORP.

西暦2094年。地球最後の生存者となった人々の唯一の望みは、「ハイパリオン」と呼ばれる強力な戦闘能力を持つ2機の宇宙飛行艇。いま君に、人類の存続の使命を負った出撃命令が下りた。TAITOが満を持して放つレーザーアクティブ究極のシューティング・ゲーム「ハイパリオン」。ハイクオリティCGによる画面の美しさは、マニアでなくとも垂涎もの。しかも、RSSによる3次元立体サウンドで、身震いするほどのバーチャル・シューティング感覚が体験できます。

●レーザーアクティブは、LAはもちろん、LD、CD、さらに「夢見館の物語」（セガ）、「アラジン」（セガ）、「ストリートファイターII'」（NECホームエレクトロニクス）、「機動警察パトレイバー（グリフォン編）」（リバーヒルソフト）など、人気のMEGA-DRIVEやPCエンジンのゲームソフトも楽しめます。

レーザーアクティブ
MEGA-LDパック
PAC-S1
コントロールパッド付属
標準価格39,000円（税別）

CLD-A100
との接続で
再生可能なソフト

レーザーアクティブ
LD-ROM²パック
PAC-N1
コントロールパッド付属
標準価格39,000円（税別）

CLD-A100
との接続で
再生可能なソフト

レーザーアクティブ対応
CLDプレーヤー
CLD-A100
リモコン付属
標準価格89,800円（税別）
PAC-S1、PAC-N1いずれかとの組み合わせ標準価格128,800円（税別）

RSS（ローランド・サウンド・スペース）：左右、上下、前後の3次元立体音場空間を創りだすシステム。お手持ちの2chステレオシステムで迫力と臨場感あふれる3Dサウンドが楽しめます。

パイオニアレーザーアクティブについて、もっと詳しく知りたい方は、ハガキに製品名（CLD-A100）・住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記のうえ、〒152 東京都目黒郵便局私書箱27号 パイオニアカタログセンター：BEEP！メガドライブ LA-6係へ。
●SR マーク付きの製品は、パイオニアの統一システムリモコン対応です。● LaserActive レーザーアクティブはパイオニアの商標です。
時代は、レーザーディスク。このマークは、レーザーディスクの統一マークです。
●CXはCBSの商標です。●パイオニアショールームへどうぞ。・東京・目黒権之助坂「JR目黒駅」下車すぐです。
パイオニア株式会社

CONTENTS

P28 特報! スパークスター/魂斗羅/ダイナマイト ヘッディー/幽☆遊☆白書-魔強統一戦-/エコー・ザ・ドルフィン2/ジュラシック・パーク/トムキャット・アレイ

P41 新作ソフトをキャッチ・アップ!
新作スクランブル
●豪血寺一族●イッチー&スクラッチー●チャックロックⅡ
●PULSEMAN●パノラマコットン

P44 特別企画 OLE! OLE! SOCCER GAMES ●Jリーグ・プロストライカー2●FIFAインターナショナルサッカー ●チャンピオンズワールドクラスサッカー

P48 サターン版バーチャファイターの全貌に大接近!
AM2研開発陣が、自ら語るサターン版「バーチャファイター」の現状とこれから!——

P85 特集 出てこい、サターン!!
東京おもちゃショーで、熱い注目を浴びたサターンの最新情報を熱烈超満載!
バーチャファイターをはじめ一挙17タイトル画面写真初公開!!

P92 ついに始動! メガロープレプロジェクト
'94年後半発売予定のRPG大集合!

P102 最新作のホットメニューを宅配します
BEメガ・ホットメニュー
●ラングリッサーⅡ●大航海時代Ⅱ
●餓狼伝説2●美少女戦士セーラームーン
●ロードモナーク●ハイブリッド・フロント
●NBAプロバスケットボール'94 ブルズVSサンズ●モータルコンバット

P115
MEGA-CD PRESS
MEGA-CDのニューディスク情報を一足お先に紹介!
●LUNAR-ETERNAL BLUE-●シャイニング・フォースCD
●シャドー・オブ・ザ・ビーストⅡ
●WWFマニアツアー

綴じ込み付録 SPECIAL
スーパーストリートファイターⅡ

P12 BEメガ・データランド
P14 お買い得一本勝負BEメガ・ドッグレース
P19 BEメガ・読者レース
P25 BE MEGA RACING FREAK
P26 BEメガ・ニュース&インフォメーション
P53 短期集中連載! バーチャファイターⅡへの道
P55 びーぷるランド
P60 遊星セガSTADIUM
P62 コナミのおへや
P63 のーコネ新聞
P73 ソニック通信
P74 LUNAR EXPRESS!
P76 TREASURE FACTORY
P78 バ王
P79 マルチメディア宣言/阿木二百
P80 ジャムおじさんの亀の甲より年の功
P81 エリックの連チャン道楽コラム くぎづけ!ゲーム体験記
P82 新作ソフトスケジュール・ソフトメーカー伝言板
P127 BEEP! GAMEGEAR
P130 メガドラ裏技リーグ
P132 サンダーバーズ ARE GO GO!
P133 レーザーアクティブ ライブラリー
P134 OH! NEO・GEO
P135 BEメガ読者プレゼント

カバーイラスト・伊川英雄 カバーデザイン・渡辺 緑

SHOP DATA

ゲームソフト売上げ TOP15

MEGA DRIVE / MEGA-CD / GAME GEAR

MD、CD、GGソフトの売上げ動向をANALYZE//

先月に引き続き、話題の新作が多かった今月のランキング。各機種でバランスよくランクインしてきているのもうれしいけど、ここのところソフトのレベルが高いのはもっとうれしいことだよね。サターンのソフトも今から期待大だよね？

1位 NEW SOFT ドラゴンボールZ 武勇烈伝

バンダイ/'94年4月1日発売/8,800円/ACT/16M

3274 POINTS

バンダイ参入第1弾は大人気でトップをキープ。人気キャラ総登場とストーリーモードが◎。

2位 前回1位 バーチャレーシング

セガ/'94年3月18日発売/9,800円/RAC/16M

2531 POINTS

値段が落ちついたせいもあって引き続き好調に売れた「V.R.」。ミラーモードも結構新鮮だぞ。

3位 NEW SOFT FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY

セガ/'94年4月23日発売/7,800円/RAC/CD

1620 POINTS

マニア感涙の仕上がりの究極のF1ゲーム。一部ではセナの事故とともに、買う人もいたとか……。

4位 NEW SOFT うる星やつら〜ディア マイ フレンズ〜

ゲーム アーツ/'94年4月15日発売/7,800円/ADV/CD

都心では売り切れ店が出るほどの人気。デキも良好。 **1247 POINTS**

5位 NEW SOFT タントア〜ル

セガ/'94年4月1日発売/7,800円/ETC/16M

お手軽ゲームの集合体。業務用の続編も近日登場だよ。 **1102 POINTS**

6位 NEW SOFT ぽっぷるメイル

セガ/'94年4月1日発売/7,800円/A・RPG/CD

意外と売れたファルコム移植。林原めぐみ効果が絶大？ **1080 POINTS**

7位 前回11位 ソニックドリフト

セガ/'94年3月18日発売/4,800円/RAC/4M+B・1

カッコイイCMともども好評な1本。路線も売れセン。 **981 POINTS**

8位 NEW SOFT ファンタシースター復刻版

セガ/'94年4月2日発売/4,800円/RPG/4M+B・5

マークⅢの名作が見事復活。でもアレンジなしは残念。 **846 POINTS**

9位 NEW SOFT モンスターワールドⅣ

セガ/'94年4月1日発売/8,800円/ACT/12M+B・2

手堅い前評判も手伝って売り切れ店続出。ペペロも◯。 **830 POINTS**

10位 前回2位 ベア・ナックルⅢ

セガ/'94年3月18日発売/7,800円/ACT/24M

新鮮味はイマイチだけど安心できる1本。遊びも満載。 **684 POINTS**

順位	前回	タイトル	ポイント
11位	NEW SOFT	女神転生外伝〜ラストバイブル〜 セガ/'94年4月22日発売／5,500円/RPG/4M+B・3	669 POINTS
12位	前回13位	幽☆遊☆白書〜滅びし者の逆襲〜 セガ/'94年3月18日発売/3,800円/ACT/4M	463 POINTS
13位	前回7位	ぷよぷよ セガ/'92年12月18日発売/4,800円/PUZ/4M	358 POINTS
14位	NEW SOFT	アラジン セガ/'94年3月25日発売/3,800円/ACT/4M(GG)	354 POINTS
15位	前回15位	ぷよぷよ セガ/'93年3月19日発売/3,500円/PUZ/2M(GG)	261 POINTS

※上記ランキングは以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は4月1日〜4月30日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●TOYSHOPヤマシロヤ●メッセサンオー●大阪J&Pテクノランド●ソフマップ●シータショップ溝ノ口●ブルート●ラオックス　ザ・コンピュータゲーム館●わんぱくこぞう

SHOP DATA

ビデオゲーム TOP5

最新ビデオゲームの人気者をTELL YOU//

好評稼働中の「デイトナUSA」に、今度は通信対戦機能搭載の新バージョンも登場するから、ますます人気に火がつきそうな感じだね。P.52では裏技も大公開してるので、そっちも必見。全技が公開された「バーチャファイター」も続編に超期待だ！

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	2	デイトナUSA	セガ
2	1	バーチャファイター	セガ
3	4	リッジレーサー	ナムコ
4	―	ジュラシックパーク	セガ
5	3	スーパーストリートファイターⅡX	カプコン

★調査協力店●キャンディ東大阪●プレイシティキャロット巣鴨店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー光●タイトー・イン・スタジアム101・パイ・ロサ

4 ジュラシックパーク　5 スーパーストリートファイターⅡX

こちらはセガAM-研の力作。画面ときょう体がシンクロ！

爽快感がバッチリのXはまだまだ人気。謎の男は倒せた？

USER DATA

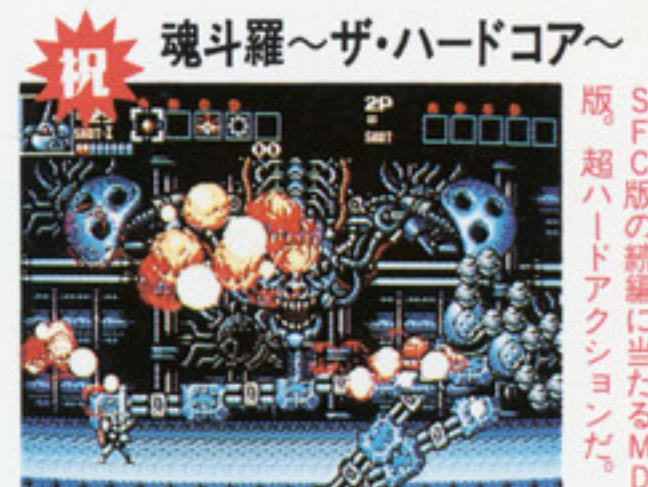
移植希望ゲーム TOP20

ARCADE GAME / PC GAME / OTHERS

メガドラユーザーの移植希望をCALL OUT!!

今月はおもちゃショーがあったせいもあって、各社から新作が一気に発表されたのだ。先月書いた「豪血寺一族」の他にカプコンの新作「ロックマン　メガワールド」なんてのもあるから、みんなも今からワクワクしてるんじゃない？　まだまだ熱いぞ。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	2	バーチャファイター	セガ VG	104
2	1	サムライスピリッツ	SNK NEO・GEO	97
3	5	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア FC他	52
4	7	スーパーストリートファイターⅡX	カプコン VG	51
5	9	龍虎の拳2	SNK NEO・GEO	43
6	4	スタークルーザーⅡ	アルシスソフト パソコン	42
7	3	魔導物語シリーズ	コンパイル パソコン他	38
8	—	ソニックドリフト	セガ ゲームギア	37
9	6	餓狼伝説SPECIAL	SNK NEO・GEO	34
10	15	プリンセスメーカー	ガイナックス パソコン	28
11	19	BATSUGUN	タイトー/東亜プラン VG	27
12	10	天地を喰らうⅡ	カプコン VG	23
13	—	ウルフファング	データイースト VG	20
14	8	ああっ女神さまっ	バンプレスト パソコン	19
15	16	銀河英雄伝説	ボーステック パソコン他	18
16	20	キャプテンコマンドー	カプコン VG	17
17	17	ダークエッジ	セガ VG	16
18	14	雷電Ⅱ	セイブ開発 VG	14
19	12	プリンセスメーカーⅡ	ガイナックス パソコン	13
20	—	リッジレーサー	ナムコ VG	12

祝 魂斗羅〜ザ・ハードコア〜

SFC版の続編に当たるMD版。超ハードアクションだ。

祝 豪血寺一族

異色のイロモノ格闘が登場。お梅やお種に会えちゃうぞ。

※画面は開発中のものです。

USER DATA

待望の新作ゲーム TOP15

COME ON! NEW MD CD SOFT

発売前のメガドラ人気ソフトをCATCH UP!!

今月は話題作がたくさん発売されてしまうけど、入れ替わりで入ってくる期待の新作も多いから、まだまだ上位のランキングは、楽しませてもらえそうだね。メガロープレ　プロジェクトによるRPGラッシュも多いから期待していいんじゃない。

1位 前回2位 LUNAR ETERNAL BLUE

ゲーム アーツ／発売日未定／価格未定／RPG／CD

347 POINTS

ビジュアルシーンも完成!!

アテレコも終わり、ビジュアルも完成してきている「LUNARⅡ」。6月22日には音楽CDも出るから今から盛り上がろう？

2位 前回— シャイニング・フォースCD

セガ／7月22日発売／7,800円／RPG／CD

283 POINTS

じつは3部作なのだ！

単なるGG版の移植ではなく、じつは3部作構成で、オマケシナリオもついてるCD版。ファンならずとも必携だぞ。

3位 前回3位 餓狼伝説2 新たなる闘い

タカラ／6月24日発売／9,800円／ACT／24M

206 POINTS

新たな「2」の感覚！

メガドラならではのモードもいいけど、操作感覚にかなりアレンジの入ってる「2」。新たな気持ちで楽しめる1本だ。

※上のデータのポイントは5月号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	5	新創世記ラグナセンティ	セガ／6月17日	156
5	4	ラングリッサーⅡ	メサイヤ／8月上旬	140
6	9	パノラマコットン	サンソフト／8月上旬	112
7	15	スター・ウォーズ レベル・アサルト	ビクターエンタテインメント／8月5日	70
8	8	ダイナマイト ヘッディー	セガ／8月5日	66
9	11	サージングオーラ	セガ／発売日未定	52
10	—	ハイブリッド・フロント	セガ／7月22日	50
11	13	FIFAインターナショナルサッカー	EAビクター／6月10日	46
12	10	美少女戦士セーラームーン	マーバ／7月8日	40
13	—	大航海時代Ⅱ	光栄／6月24日	36
14	12	アフターハルマゲドン外伝エクリプス	セガ／発売日未定	30
15	—	パワードリフト	電波新聞社／発売日未定	24

CHECK!

9 サージングオーラ

1年ぶりの登場で画面の感じも一新。期待のRPG大作だ。

10 ハイブリッド・フロント

久々の本格戦略SLG登場。シナリオ展開も熱いぞ。

（6月8日～7月7日）

VERY USEFUL FOR BUYING NEW RELEASE MD CD G.G. SOFT

今月はおもちゃショーの話題でもちきりだけど、発売されるソフトだってなかなか粒ぞろいで、話題作も結構多いのだ。今回からドッグレースのコーナーもちょっぴり新しく模様替えをしたから、今まで以上に役立ててくれるとうれしいな。じっくり読んで買ってね。

このコーナーの見方

このコーナーでは、発売予定のソフトを10段階で評価しています。及第点は7点ぐらいを目安にしており、4人の審査員の平均オッズが高いほど、総合評価は高いことになります。なお、テストプレイには、80%以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者の皆さん自身ですが、P.19からの読者評価コーナー「BEメガ読者レース」を併用すれば、より効果的にソフト購入ができると思います。

ACT…アクション
SHT…シューティング
RPG…ロールプレイング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
A・RPG…アクションロールプレイング
VIC…バーチャルシネマ
PIN…ピンボール
QIZ…クイズ
ETC…その他

➡発売予定ソフト

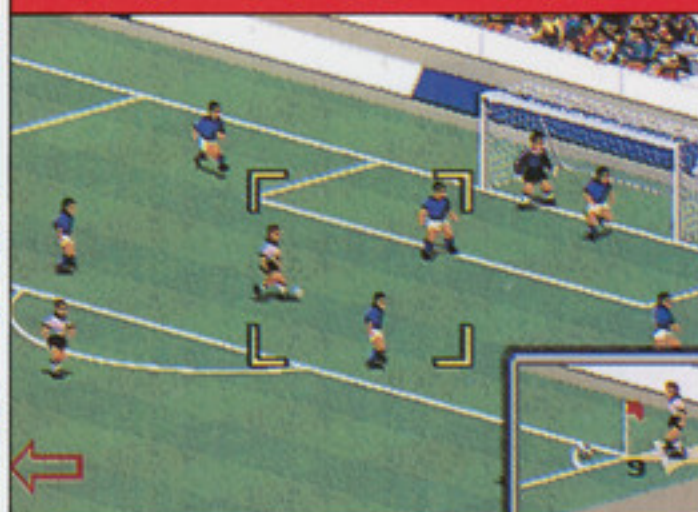
1枠 発売中（5月27日発売） モータルコンバット

DATA
- ●アクレイムジャパン●7,800円●SPT
- ●16M●制限コンティニュー制
- ●2人対戦プレイあり●6B対応

蘇る残虐アクション

世界征服の野望に魅せられた破戒僧・尚宗を倒すため、選ばれし最強の武闘家7人が魔宮に集う。13歳以上の推奨年齢つき。

難易度：難　平均オッズ：6.0

2枠 6月10日発売 FIFA インターナショナルサッカー

DATA
- ●EAビクター●9,800円●SPT
- ●16M●パスワード制
- ●8人までプレイ可能●タップ対応

英国仕込みの本格派

EAの英国スタッフによって開発されたクォータービュータイプの本格サッカーゲーム。チームは48カ国＋1。モードは5つ。

難易度：難　平均オッズ：7.5

REVIEWERS

Game Beginner Girl　青山ようこ

突然、熱海に旅行してきました。で、熱海城に行くと「レーザーアクティブ体験コーナー」なるものが……。といっても、暗い部屋にスクリーンが貼ってあって、機械が置いてあるだけ。なんだったのかなぁ？

モータルコンバット：7
CD版に比べるとやや刺激度は控えめになってるけど、このゲーム特有の怪しい雰囲気はそれなりに味わえるハズ。お値段のわりに、ちょっと安っぽい感じがするのは残念だけど、何といってもアメリカでは某ス○Ⅱよりも人気のあるゲーム。プレイしたことのない人はお試しを。

FIFA インターナショナルサッカー：7
サッカーゲームもこれだけたくさん出てくると、質にこだわりたくなってきますね。その点このゲームは、リアリティや設定の細かさという点で、かなりのもの。ゲーム画面もまるでTV中継を見てる錯覚に陥るほどリアルだし、演出もすごく細かいの。日本の雪辱を晴らしましょ！

Foreign Game User　OL-X光治

アカイのサンプラーを買った。S3000ってヤツで、これがまた高いんだわ。でもハードディスクもつなげるし、メモリーもたっぷり載るし、高いだけのことはあるよ。さっそく2曲も作っちゃった。

モータルコンバット：6
まずはカセット版。ジェネシスで発売されていたものと同じだが、ようやく出てきたって感じだね。もともと、とりたてて動きやグラフィックが突出してたわけじゃないので、普通にやると、どうってことないものに見えるかも。ちょっとバイオレンスな海外ゲーのノリが魅力だ。

FIFA インターナショナルサッカー：8
こういうサッカーゲームを待ってたんだ！　などと叫びたくなるほど、これはいい。独特の視点は迫力があるし、ボールのコントロール感覚もリアル。海外ものにありがちな不条理さも見られないので、安心してオススメできるぞ。実名じゃないのは残念だけど、私は買います。

Game Mania Group　ハイローラーズ

くそったれが、このあいだ俺のバイクが盗まれたぜ。ちくしょう。オトリ捜査をしてでも絶対に捕まえてやる。捕まえたら、無期懲役になろうとも、そいつの糞頭をハンマーで猛打してブッ殺す。（渋谷）

モータルコンバット：5
ゲーム自体はマジに捉えると、単に稚拙なク○ゲーでしかない。雑な駆け引きとグラフィック、神経を逆撫でるチープな効果音、それでいて過激で大げさな演出の数々……。だが、俺はここに日本のゲームにはない、斬新さを感じる。アメリカじゃ300万本のソフトだぜ！（渋）

FIFA インターナショナルサッカー：7
さすがEAだけあって、完成度は高い。特にフォーメーションの設定が、ゲーム中に逐一変えられるのはいいぜ。操作は若干慣性がつくが、まぁこのシリーズ特有のモノと思えば許せるだろう。システムがしっかりできてるので、安心して遊べるぞ。Jリーグなら良かったが。（作）

General Game User　ジャムおじさん

ソニーのプレイステーション（PS-X）の本体が公表され、セガも32Xとサターンのラインナップを堂々と見せてきたね。どちらも予想以上にいい感触はあったけど、本番はこれから。ワクワクするなぁ。

モータルコンバット：6
出る出ないで、だいぶ話題になったこのゲーム。とりあえず初の〝推奨年齢〟つきで発売となったけど、やっぱりCD版に比べると貧弱な感じがするね。キャラの動き、BGM、効果音など、どれもレベルダウンしてるし、残虐モードのコマンドが非公開なのもどうも。値段も高いし。

FIFA インターナショナルサッカー：8
サッカーものとしては、セガの「プロストライカー」よりもデキがいいほど素晴らしい。特に選手の動きに不自然さがなく、攻めもありがちなパターンに陥らないのは◎。やや操作がツライとこもあるが、歓声などの効果音は超リアルだし、見てるだけでも楽しい。一見の価値あり。

3枠　6月17日発売

新創世記ラグナセンティ

DATA
- ●セガ●8,000円●A・RPG
- ●16M●バックアップ(4コ)
- ●1人プレイのみ

MEGAロープレ第1弾

難易度 易

ガウ改めネクステックが贈るアクションRPG大作。14歳になった主人公コロナが修行の旅に立つ。トリニティシステムが斬新。

平均オッズ 7.5

最初は少々たるい部分もあるけど、お供の動物の能力を使いこなし、先に進むあたりは、慣れてくるととても面白いです。グラフィックもすごく柔らかな色調でいいし、キャラもすごく可愛いの。演出が凝っていて、展開が単調にならないのもスゴイな。女性ユーザーにもウケそう。

 8

スーファミっぽいポップな画面、動物を使ったパワーアップ方式など、過去のメガドラには見られなかった特徴が多く見れる点で、大きく評価したい。意外な視点で展開されるシナリオも特筆ものだし、砂地に残る足跡など、細かな演出も凝ってて良い。途中で飽きない秀作だ。

 8

極めてアクション要素の強いA・RPG。パズル的な謎解きも豊富に用意されているし、操作性や完成度もなかなか高く、単純に楽しめる。カーレースのミニゲームなど、イベントのセンスも◯。ただし、必要以上に某作品に酷似していることは、どうしても気になって減点だ。(ベ)

 6

どこから見てもゼルダっていう声もあるけど、やり込んでみると、システム的にも、豊富で多彩な場面にしても、ゼルダを超えている部分が多く、感心させられる。各マップがやや広めなので、少々不親切な部分もあるけど、〝いつでもセーブ〞は便利で◯。久々のオススメRPGだ。

 8

4枠　6月24日発売

チャンピオンズワールドクラスサッカー

DATA
- ●アクレイムジャパン●7,800円●SPT
- ●8M●パスワード制
- ●2人対戦プレイあり

ワールドカップ開催!

難易度 普

4年に1度開催されるサッカーの祭典、ワールド・クラス・カップ・トーナメントを再現。強豪の全32チームが栄冠を目指す。

平均オッズ 5.0

今月のサッカーゲームは、どれもJリーグじゃないから、私としては少々残念。で、こちらは「FIFA」に比べると、凝った部分は少ないけど、結構オーソドックスにまとまってる感じです。でも、システムはちょっと古くさい感じがするかなあ。もっと派手でもいいんじゃない?

6

時期的にはなかなかタイムリーだが、どうもタイプが古くさいのは気になるところ。世に出てる多数のサッカーゲームに比べると演出が地味だし、ゴール時に何も出ないのは、やっぱりさびしいもの。5年前ならまだしも、コンピュータが賢くないのはなんとかしてほしかった。

 5

EAのとくらべると、かなり見劣りする。動きがウソくさいし、COMの選手も直進的な攻防しかしなく、ゴールラインを越えてキーパーがボールを取るなんてのも気になる。全体的にどうもツメが甘い感じがするんだよな。もう少し納得のいくプレイをさせてほしいぜ。(作)

 4

ワールドカップに出場する24チームに加え、出場し損ねた日本なんかも、ちゃんと入ってるのはうれしい配慮かな。でも、ゲームのほうは操作感覚の反応がイマイチ悪く、フィールドもなんか変な感じだ。選手の動き自体は悪くないんだけど、演出が地味なのは難。もうひと息かな。

 5

5枠　6月24日発売

ロードモナーク 〜とことん戦闘伝説〜

DATA
- ●セガ●8,800円●SLG
- ●16M●バックアップ(3コ)
- ●1人プレイのみ●マウス対応

ストーリーモードつき!

難易度 普

パソコンでヒットしたリアルタイムSLGの移植作。敵軍のひしめく中、16歳になった王子が、4つのイベントクリアを目指す。

平均オッズ 6.75

パソコン版は「ファルコムには珍しい硬派なゲーム」という印象があったけど、今回はかなりファルコムっぽくなったなあ(笑)という感じですね。特にストーリーモードがついたおかげで、初心者には断然遊びやすくなってて◯。基本部分はそのままだから、マニアにもオススメよ。

 8

パソコン版は遊んだことがないが、これはなかなか楽しい。ちゃんとシナリオ上で遊び方やコツを軍師が教えてくれるのがいいし、マップをいろんな大きさで見れるのも◯。全体的に子供っぽいノリは難だけど、「パワーモンガー」などの海外モノに抵抗がある人にオススメしたい。

 7

おなじみのリアルタイムSLG。ウォーゲームというより、育てゲーの要素が強いね。一見、コマンドが多くて面倒そうなんだけど、基本を理解すれば、すごく簡単。ユニークなキャラ達がワラワラと動き回り、成長する楽しみもなかなか良い。スーファミ版より速いのもグー。(ベ)

 6

3年ほど前の作品なので、移植自体に今さら感はあるが、メガドラならではの〝ストーリーモード〞がついたおかげで、かなりとっつきやすくなっている。内容は「大戦略」的な陣取りあり、「シムシティ」や「ポピュラス」ぽさもあり、珍しい面白さがある。でもコマンドはやや難解?

6

6枠　6月24日発売

大航海時代Ⅱ

DATA
- ●光栄●11,800円●SLG
- ●16M●バックアップ(1コ)
- ●1人プレイのみ

世界を駆ける大冒険

難易度 普

舞台は1522年。ポルトガルの宰相になった前作の主人公レオンの息子を含め、6人の主人公が航海の中で成長するさまを描く。

平均オッズ 7.75

光栄さんの歴史物の中にあって、特に知識を必要としないゲームがこれ。今回はカッコイイ女海賊も登場して、ドラマ性もさらに盛り上がってますよ。秘境探検もいいけど、私はもっぱら世界各地でお買い物を楽しませてもらいました。女性ユーザーでも意外とハマれるゲームかも。

 8

前作もそれなりに面白かったけど、今回はそれをはるかに超えて面白くなっている。特に面倒だった航行などが簡略化され、6人の主人公それぞれのドラマを人数分楽しめるのが良い。他機種版より処理は速いが、あいかわらず見にくい文字や、ぎこちない操作感は、改良の余地あり。

 7

前作はツメの甘さが目立ったけれど、今度のⅡは絶対買い。貿易、海戦、財宝探索のどれも楽しいが、中でも探検は飽きがこない。各キャラも自由度が高く十分魅力が出てるし、大きな目的の中で、中だるみしないように工夫されたシナリオも◯。高いけど値段分の価値アリよ。(ベ)

 9

意外と好評だった前作に続き、今回はさらに家庭用機を意識した作りになってるね。特に6人それぞれで、かなり自由な冒険が楽しめるのは◎。ただし、カードバトルの海戦とさびしいBGMは、イマイチな感じ。キャラが6人もいるのに、バックアップが1つなのは絶対×。

 7

7枠　6月24日発売

チャックロックⅡ

DATA
- ●ヴァージンゲーム●8,000円●ACT
- ●8M●制限コンティニュー制
- ●1人プレイのみ

今度は赤ん坊が主役

生後6カ月の赤ん坊チャック・ジュニアが、悪者に捕らえられた父親を救うため、こん棒片手に冒険を繰り広げる。全20面。

難易度

平均オッズ 5.5

原始時代という設定のコミカルアクションって、じつは結構多いのですが、どれも「PC原人」ほどのインパクトが感じられないのが残念。バナナを使って、サルが呼べるあたりは面白いけど、単なるアイテムっぽい扱いだし…。体力は簡単に回復しても、すぐにやられるムズさは×。

なんなんだ、この赤ん坊は。ダメージを受けると泣いたり、顔が恐かったりと、とにかくヘン。ゲーム内容は、良くも悪くも海外ゲーム。やっぱり不条理な死に方が多いから、あんまり気持ち良く遊べないんだよね。ただし、1面の曲だけはカッコいいので、ぜひ聞いてみよう。

5

主人公が腹出し親父からその息子に変わったが、前作同様、あの気違いじみた雰囲気は健在だ。ゲーム自体も、マップの仕掛けが結構しっかりできてるし、敵の少々ムチャな攻撃もガマンできる範囲だろう。つい先を見たくなるデキだが、まずはこの絵柄になじむかどうかだな。(作)

前作は結局日本じゃ出なかったけど、絵とBGMが派手だった前作に比べると、今回のⅡはだいぶありふれたアクションになってしまった感じがするね。内容も1面からいきなりバランスが悪いし、パターンも少なくて飽きやすい。ボーナス面は意外と豊富だが、ノリはイマイチな感じ。

8枠　6月24日発売

餓狼伝説2 新たなる闘い

DATA
- ●タカラ●9,800円●ACT
- ●24M●制限コンティニュー制
- ●2人対戦プレイあり●6B対応

オリジナル色全面に

'92年に登場した人気のNEO・GEO格闘ゲームの移植作。3段階のスピード調節にサバイバルモードもついた。8人＋三闘士が登場。

難易度 難

平均オッズ

前作に比べると、面白さは確実に上がってます。でも、NEO・GEO版をやり込んでる私としては、物足りない点も多いなぁ。特に声はあまりにも違いすぎて、プレイ中も力が抜けてしまう感じ…。キャンセルがかけやすく、違った遊び方もできるから、挑戦する価値はありそう？

私自身あまり対戦格闘ゲームで遊ばないので、面白さとか違いとかは、詳しくはない。ただし、画面を見た限りでは、普通に遊ぶにはそれほど問題ないように思える。でもこのテの移植は、人によってこだわる部分が違うからねぇ…。絵が少々雑なのと、いまさら「2」というのは×。

スペシャルを期待すると、はぐらかされ、2かと思えばそうじゃない。ほとんど完全オリジナルなゲームになっていて、オレは悲しい。スピード調節、キャンセル、新モードと、お決まりのモノはあるが、当たり判定やラインの完成度から言うと未完成さがチラチラ見えるぞ！(作)

NEO・GEO版は「餓狼」人気を一気に上げた名作だったけど、さすがに、グラフィック、声などで、だいぶ見劣りするね。新モードのサバイバルマッチは、餓狼のシステムを生かしていて評価できるが、大胆すぎるバランス調整は、多くのファンが敬遠しそう。初心者なら楽しめる？

6

9枠　7月8日発売

美少女戦士セーラームーン

DATA
- ●マーバ●8,800円●ACT
- ●16M●無限コンティニュー制
- ●1人プレイのみ

セーラー戦士見参！

TVや漫画で人気爆発中のセーラームーンがメガドラにも登場。クイン・メタリアを倒すため、5人の戦士が戦う。全6面。

難易度

平均オッズ 5.25

じつは原作のファンなので楽しみにしていたんですけど、やっぱりMDには華やかな雰囲気のキャラは似合わないのかなぁ……。アクションゲームとしてはそれなりに遊べるのですが、グラフィックや声がイマイチだと、キャラものはツライですね。スーファミ版を持ってなければ。

6

いわゆる横スクロール型の格闘ゲームだけど、どうももうひとつ工夫が見られないのが残念。5人のキャラもそれほど変化がないし、主人公だけでなく、敵にも個性がないので、遊んでいて単調で飽きてしまう……。ビジュアルも、思ったほど入ってないから、ファンの人も不満？

5

細かいところがスーファミ版よりグレードアップしてると言っても、結局大した変わりはない感じだ。各ステージも単調で長いし、敵の使いまわしも多くて×。テレビじゃ「S」までやってるのに、今さら1作目というのも、やっぱツライぜ。ガラガラ声はしかたねぇのかな。(作)

4

ついにメガドラにも出てしまうこの作品。スーファミ版になかったコマンド必殺技も入り、難しくない程度にまとまっているけど、各面が異様に長いのはどうもなぁ。2P同時プレイがなくなってるのも、大きな減点だが、雰囲気だけはそれなりに味わえるかも。ファンの女の子に。

6

10枠　7月1日発売

NBAプロバスケットボール'94 ブルズVSサンズ

DATA
- ●EAビクター●9,800円●SPT
- ●16M●バックアップ(4コ)
- ●4人対戦プレイあり●タップ対応

メガドラでは4作目

ブルズVSブレイザーズに続く、同シリーズの最新作。'93～'94年度の最新シーズンデータをもとに全27＋4チームが活躍する。

難易度 普

平均オッズ

バスケットって、自分がやっていたりTVで観ている時はすごく単純だなぁって思うんだけど、いやはや大きな勘違いでしたね。このゲームでは高いレベルに設定すると、細かな反則を取られまくり。「こんなルールもあったんだ」と、勉強にもなります。データの豊富さにも脱帽。

おなじみNBAの最新版。…という程度で、見た目には特に大きな変更点はない。操作感覚も、あいかわらずやや鈍い感じで、硬派にまとまっている。すでに発売されている「NBA-JAM」ファンの私としては、遊びがない分あんまり楽しめないのが残念かな。派手さももうひとつ。

うぬぁ、どこがどう変わっているのか、オレにはわからん。しかし、毎年出るってことは重要。言ってみれば、ファミスタと同じだよな。それでも、今回のはややグラフィックがチャチく感じるのはなぜだ。基本的にNBA野郎向けって考えれば問題ないんだろうが、う～む…。(作)

ようやく発売されることになった4作目。今回は初めてバックアップがつけられ、フォーメーションの設定も可能になってるのがウリといえばウリ。でも、多くの人気選手が引退した今では、やや登場選手にもツライ部分が多いね。見た目に大きな違いはないので、熱烈なファンに。

11枠 発売中(6月3日発売)

モータルコンバット完全版

DATA
●アクレイムジャパン●6,800円●ACT
●CD●制限コンティニュー制
●2人対戦プレイあり●6B対応

飛び散る鮮血も初再現

難易度 普

アメリカで大ヒットしたミッドウェイの同名アーケード格闘ゲームをその名の通り「完全に」移植。17歳以上の推奨年齢つき。

平均オッズ 7.25

確かにチト残酷なシーンもあるけれど、これがあってこその「モータルコンバット」なんですよね。アーケード版をプレイした人は、この移植度には満足するんじゃないかな?もちろん、例の残忍なトドメ技もしっかりあるから、17歳以上のモータルファンは、CD版が買いよ。

豪華なデモ、remixされた音楽(12インチ買ったけどイマイチ)が楽しめるのが、カセット版とは違うところ。冒頭で例のテレビCMを取り込んでいるのはカッコイイが、画質がやや粗いのが少々残念なところ。とりあえず値段もCD版のほうが安いから、余裕があれば買いでしょ。

CD版は、カートリッジ版に直接移植されなかった、赤い血しぶきや残酷シーンなどがバッチリ再現されており、即アーケードライクにゲームがプレイできるのがいい。ただしスタートボタンを使うガードや、変身ごとに読み込む等はイマイチ。音はいいがプラマイゼロだ。(渋)

ゲーム自体はどのキャラも通常技が同じだし、基本的に必殺技勝負なので、大味になりがち。でも、ドバドバ飛び散る鮮血とショッキングなトドメの刺し方には、ドキッとさせられること請け合い。CD版のほうがBGMが良く、ビデオクリップ風の紹介も○。値段も安くていいよね。

12枠 6月24日発売

WWFマニアツアー

DATA
●アクレイムジャパン●6,800円●SPT
●CD●無限コンティニュー制
●2人対戦プレイあり●6B対応

今度は金網デスマッチ

難易度 普

アメリカプロレス界の人気団体WWF(世界レスリング連盟)のスター選手20人が登場。シングルによるデスマッチで闘う。

平均オッズ 6.0

最近のプロレスはあまり詳しくないんだけど、外人レスラーは個性が強いから、よく知らなくても面白く遊べるのがいいですね。ただし、せっかく個性派ぞろいなのに、イマイチ選手の技が少ない気がするのは残念。でも選手の動きは重量感があって、かなりリアル。対戦も白熱!

日本のゲームに比べると、キャラの動きがなめらかだし、ゲーム自体もよくまとまっているこのシリーズ。今回はCDらしく、選手の取り込み映像も見れるから、ファンにはうれしいデキだよね。試合は単調になりがちだけど、選手の数が多いので、カセット版はよりオススメかな。

操作できる選手が多いのってやっぱいいぜ。今回は映像ビジュアルや選手の肉声も入ってるし、グラフィックも似てはいないが凝っている。ただし、全選手ともキメ技以外がほとんど同じ技ってのはどうかと思うな。アキるのが早いかもしれないが、対戦は燃えまくって最高だ!(作)

派手な演出でアメリカでは人気のWWF。前作に比べると、12人も新顔がいるけど、ホーガンとかが抜けてる分、日本人にはイマイチなじみが薄いかも。ゲームも、シングルマッチだけになったり、6Bじゃないと操作がツライなど気になる点もあるかな。コレクションには○だが。

13枠 6月24日発売

ロボコップ3

DATA
●アクレイムジャパン●4,500円●ACT
●2M●制限コンティニュー制
●1人プレイのみ

重武装ロボコップ登場

難易度 超

私設軍隊リハブと麻薬常習グループの抗争から市民を救うため、ロボコップが出動。最新テクノウォーリア・オトモを倒せ。

平均オッズ 4.0

じつはゲームをやったすぐ後に、ビデオを見たんだけど、あんまり映画と関係ないと思うのは気のせい?印象に残ったのは、どんなにやられても表情も様子も変わらないロボコップの姿。ダメージを受けても気がつかず、死んでから気づくこともしばしば。ちょっと難しすぎでは?

アミガ版とほぼ同じ内容。アミガ版自体、だいぶ前に発売されていることでもわかるように、やっぱり古いタイプのゲームだ。爽快感もイマイチだし、いつの間にかやられているというのも納得いかない。せめて難易度くらいは、ゲームギア向けにアレンジしてほしかったなぁ。

少し雑な感じのする操作性や、弱いグラフィックは、GGということであえて許そう。しかぁーし、一番の問題はやはり敵の攻撃のムチャクチャさにつきるぜ。考えられていない敵の配置や、至近距離からの容赦のない攻撃は苦痛でしかない。いくらファンでも、これはダメだ。(作)

先月出たメガドラ版の「ロボコップ」に比べると、このGG版は、とにかくバランスの悪さが目立つね。そういうゲームと言われれば、納得しなくもないが、ダメージ覚悟の特攻感覚は、最近じゃ珍しいほどすさまじい。映画には一応沿ってるみたいだけど、絵が地味でどうも…。

4

14枠 6月24日発売

アダムスファミリー

DATA
●アクレイムジャパン●4,500円●ACT
●2M●コンティニューなし
●1人プレイのみ

いたずらゴメスが活躍

難易度 普

アダムスの隠された財宝を狙うアビゲイル・クレイブンの魔の手から主人公ゴメスが救出作戦を展開。幽霊屋敷をクリアせよ。

平均オッズ 4.75

どういうところがアダムスファミリーなのかよくわかんないんだけど、音楽にそれっぽい雰囲気が一応出てるかなぁ。とりあえず怪しいキャラが飛び回るアクションゲーム、というのが第一印象です。でも、全体的に普通な感じで、ちょっと怪し度が物足りないかも。展開も地味。

スーファミ版とは別もの。普通の横スクロール型アクションなんだけど、見えない場所にトラップを置いたりするのは、ちょっと勘弁してほしい感じ。「アダムスファミリー」らしい演出もほとんどないし、海外ゲームらしい意地の悪さが目立つ。全体的に中途半端な感じだなぁ。

ひと昔前によくあったオーソドックスなタイプのアクション。墓場やかわいらしい部屋の中など、バラエティに富んだステージがたくさん用意されていて、映画の雰囲気もそれなりに出している。ライフゲージは長いが、一気に減っちゃうので、結局結構難しい。う〜ん大味。(ベ)

映画みたいなバカげた展開というのはあんまりないけど、とりあえず普通のアクションって感じじかな。攻撃が踏みつけしかできないとか、やや単調な部分もあるが、意外と遊べなくもないデキかも。スーファミ版よりアクション性は落ちてるが、もう少し工夫がほしかったかな。

5

15枠　7月発売

スマッシュＴＶ

DATA
- ●アクレイムジャパン●4,500円●ACT
- ●2M●制限コンティニュー制
- ●1人プレイのみ

超過激ＴＶ番組

アーケードの同名ゲームの移植。1999年、機械と人間の壮絶なバトルを放映するＴＶ番組に出場し、富と名誉を獲得せよ。

難易度

平均オッズ 5.0

from BEメガ編集部

今月は数多い本数のソフトが登場したけど、各ジャンルで核となる秀作、話題作がそろっていたせいもあって、なかなか充実したラインナップと言えるんじゃないかな。注目の「スーパーストⅡ」は、ギリギリまでサンプルを待ったけど、結局間に合わなかったので来月ね。他では「ラグナセンティ」がオリジナル作として、また、「大航海時代Ⅱ」はもとからの面白さで、注目したいところかな。

今月の最高オッズソフト
平均オッズ 7.75
「大航海時代Ⅱ」

	メガドライブ	メガCD	ゲームギア
今月はレベルが高いよ	ようこのオススメは… 「大航海時代Ⅱ」	ようこのオススメは… 「モータルコンバット完全版」	ようこのオススメは… 「スマッシュTV」
	「スパⅡ」は見れなかったけど、やはりハズせないでしょう。余裕があれば、「餓狼２」とセットで。まあ、この２本は好みに応じてかな。個人的には、RPGっぽい「大航海時代Ⅱ」がなかなか面白かったですね。サッカーものなら「FIFA」かな。	CDは２本ともなかなか個性的な格闘なので、完全にユーザーのお好み次第ですね。どちらかと言えば、「WWF」はノーマルなプロレスってことで万人向けかな？　でも、「モータル」の面白さ(?)もぜひぜひいろんな人にわかってほしいな。	「スマッシュTV」は"長く遊べそう""動きがスピーディでアツイ"ということでオススメします。「ロボコップ３」は本当に普通のアクションなので、映画のファンでも、ちょっとツライかも。そこらへんは「アダムス～」も同じかなぁ。
ROM以外がさびしい	ＯＬＩＸのオススメは… 「新創世記ラグナセンティ」	ＯＬＩＸのオススメは… ——	ＯＬＩＸのオススメは… ——
	「とにかくシナリオを楽しんでほしい」という制作者側の言葉を、遊んでみて思わず納得。さらにメガドラらしからぬ明るいグラフィック、透明感溢れるBGM、凝った演出など、どれを取っても一級品。久ぶりに、じっくり遊んでみたくなったぞ。	今回はちょっとパス。「モータルコンバット」も悪くはないんだけど、やっぱり対戦格闘モノが苦手な私としては、ちょっと敬遠しちゃうな。あのグログロな必殺技は魅力だけどね。それよりも、やっぱり、今月は「ラグナセンティ」で遊ぼう。	これまたパス。今月のゲームギアソフトは、どれも海外モノだったわけだけど、なんだか古いパソコンからの焼き直し的印象があって、どうも好きになれないんだよね。また来月あたり、国産ソフトが出てくるだろうから、そちらに期待。
ストⅡはまだか？	軍曹のオススメは… 「大航海時代Ⅱ」	軍曹のオススメは… 「モータルコンバット完全版」	べるののオススメは… 「スマッシュTV」
	カニホタテイクラウニーニ／　バフー、すっかり半魚人な軍曹様だ。「スーパーストⅡ」はないがとりあえず買いだろ。んで次が、演出とアイデアが光る「ラグナ」。「FIFAサッカー」も魅力だぜ。「餓狼２」と「大航海Ⅱ」は好みでチョイスだ。バフッ／	イカタコイカタコシャケーッ／　また軍曹だぜベイブ。こっちはちょいと少ねぇが、「モータル完全版」だけはゲットしろ。この残酷さに酔いしれろだぜぇ。「WWF」も、ファンにはいいオモチャになりそうだ。以上だ。ダンスダンスウェヘーイ／	代打のホンダべるのでーす。GGは３本とも海外の作品で、どれも海外ゲーらしさが爆発。全体的に難易度がクレイジーな作品ばかりだが、うち２本は逆にマニアの挑戦心をかきたてる。でも問題は「ロボコップ」。１面もクリアできないよ。トホホ。
各ゲームが充実	おじさんのオススメは… 「新創世記ラグナセンティ」	おじさんのオススメは… 「モータルコンバット完全版」	おじさんのオススメは… ——
	スポーツ、格闘、シミュレーションなど、とにかく幅広いジャンルの秀作がそろった今月。やや新鮮味に欠ける気もするけど、やっぱり「スーパーストⅡ」は気になるね。他では「ラグナセンティ」も待望のRPG秀作だから、僕は買いだよ。	最近ちょっとさびしくなってきたメガCDソフトだけど、とりあえず海外の良質なソフトが遊べるだけに、これからも楽しみはあるよね。「モータルコンバット完全版」は、そんな意味でコレクション用に買いたいソフト。一見の価値はあるぞ。	ゲームギアのほうも、最近は海外ゲームが多くなってきたけど、国産ソフトもまだまだ元気な点でメガCDと対象的だよね。とりあえず今月は海外ものしかないけど、質のほうはやっぱり国産モノのほうが安心できる感じ。ということで今月はパス。

なんというか、未来的「ガントレット」といった感じのゲームですね。とにかく敵がワラワラ出てきて、それを倒しながらアイテムを取りつつ次のステージへ進むといった感じ。やり始めると意外とハマるので、長丁場の待ち時間なんかにオススメです。でもちょっとムズイなぁ。

マニア受けのいいタイトルだけど、あのゴチャゴチャした「スマッシュＴＶ」らしさを、ゲームギアで味わうことはちょっと無理だったみたい。無理を言わなきゃ、まあ無難な移植ってとこだね。でも元のゲームは秀作なので、まだ見たことがない人はぜひ遊んでほしい。難しいけど。

よくぞここまで移植したなぁ。徐々にバラバラになる人型のボスなんかも、肋骨が見えるとか細かい部分まで端折らずに再現されてるんだもん。でも設定も難易度も、全編を通してクレイジーなので、マニア向け。キャラが小さくて、GGには向いてないのが難点だよなぁ。(ベ)

もともと敵が山のように襲ってきて、ゴミのように死んでいくゲームだったけど、出てくる敵が３匹４匹とかじゃどうもなぁ。操作のほうも正面と後ろしか撃てないので、レバー２本だった独特の操作感覚が味わえないのも残念。ボス攻略後にもらえる変則コンティニューはお得？

※「スマッシュTV」は発売が急きょ７月下旬に延びました。ご了承ください。

読者参加型企画

BEメガ 読者レース

今月からGGソフトも入って内容も一新! 幅広く役立っちゃうぞ。

JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

BE MEGA READERS RACE

Vol.40   and GAME GEAR

このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのメガドラ及びゲームギアソフトを読者の方々に10段階で再評価(再評点)してもらい、全投票者の平均点を誌上で公開しようというものです。投票者の方にはピックアップしたゲームの評論家になってもらい、そのゲームの批評をする権利も与えられます。競馬新聞のようなノリで、皆さんのソフト購入にお役立てください。
＊各ゲームは投票者が10名以上集まった時点でオッズ表に登場します。組織投票防止のため、応募券制度を採用しています。読者の方々の投票によってオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください(今月号の締切は7月4日、当日消印有効です)。

オッズ表A

※このオッズ表は各ゲームごとに全投票者の累計平均点を少数点第4位まで(5位切捨て)表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価の高いものを上位にしてあります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	2	ファンタシースター千年紀の終りに	RPG	9.1866
2	—	モンスターワールドⅣ	ACT	9.0327
3	4	ぎゅわんぶらあ自己中心派2 激闘! 東京マージャンランド編	TAB	9.0301
4	1	バーチャレーシング	RAC	9.0112
5	3	シルフィード	SHT	9.0109
6	—	うる星やつら ディア マイ フレンズ	ADV	8.9642
7	5	ぷよぷよ	PUZ	8.9526
8	7	ゆみみみっくす	ADV	8.9242
9	6	夢見館の物語	VIC	8.9205
10	11	ウイニングポスト	SLG	8.8874
11	10	アドバンスド大戦略 ―ドイツ電撃作戦―	SLG	8.8783
12	8	ガンスター ヒーローズ	ACT	8.8648
13	9	ガントレット	A・RPG	8.835
14	12	LUNAR THE SILVER STAR	RPG	8.8325
15	16	テクモ スーパーボウル	SPT	8.8076
16	13	シャイニング・フォース	RPG	8.8002
17	—	タントア～ル	ETC	8.7727
18	14	ベア・ナックルⅡ 死闘への鎮魂歌	ACT	8.7693
19	15	Ｊリーグプロストライカー完全版	SPT	8.7308
20	17	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	ACT	8.6914
21	26	ペブルビーチの波濤	SPT	8.6363
22	19	ラングリッサー	SLG	8.6104
23	21	ランドストーカー ～皇帝の財宝～	A・RPG	8.602
24	20	サンダーホーク	SHT	8.5952
25	22	THUNDER FORCEⅣ	SHT	8.5912
26	23	ストリートファイターⅡダッシュプラス	ACT	8.5828
27	25	天下布武 英雄たちの咆哮	SLG	8.5824
28	18	シャイニング・フォースⅡ ～古えの封印～	RPG	8.5783
29	24	フラッシュバック	ACT	8.5737
30	27	バトルマニア大吟醸	SHT	8.5384
31	29	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT	8.536
32	28	Ｊリーグプロストライカー	SPT	8.5317
33	30	スーパーファンタジーゾーン	SHT	8.525
34	31	ダイナブラザーズ2	SLG	8.5208
35	32	三國志Ⅲ	SLG	8.5061
36	—	ぽっぷるメイル	A・RPG	8.4821
37	34	マイト・アンド・マジックⅢ	RPG	8.4736
38	35	NFLフットボール'94	SPT	8.4285
39	51	騎士伝説	SLG	8.423
40	33	スラップファイト	SHT	8.409
41	40	パーティークイズMEGA Q	QIZ	8.3809
42	37	ナイトトラップ	VIC	8.3636
43	—	ダンジョンマスターⅡ スカルキープ	RPG	8.3636
44	36	武者アレスタ	SHT	8.3525
45	38	レッスルボール	SPT	8.3361
46	39	アイラブ ミッキーマウス ふしぎのお城大冒険	ACT	8.3273
47	43	太閤立志伝	SLG	8.3235
48	41	レンタヒーロー	A・RPG	8.3206
49	44	THUNDER FORCEⅢ	SHT	8.3065
50	—	V・V(ヴィ・ファイヴ)	SHT	8.2978
51	42	ファイナルファイトCD	ACT	8.294
52	45	アラジン	ACT	8.2932
53	47	アリシア ドラグーン	ACT	8.2844
54	61	ベア・ナックルⅢ	ACT	8.2654
55	49	プロフットボール	SPT	8.2653
56	48	ふしぎの海のナディア	ADV	8.2624
57	53	信長の野望・武将風雲録	SLG	8.2459
58	46	ドラゴンズ リベンジ	PIN	8.2307
59	54	炎の闘球児ドッジ弾平	SPT	8.23
60	59	マーブルマッドネス	ACT	8.225

※赤字のソフトは今回オッズ表に初登場したゲームです。
※緑字のソフトはMEGA-CD用ソフトです。

▲本命穴馬紹介 予想外の大健闘。完成度の高さがウケた「本命穴馬」だ。

2着 前回 — **モンスターワールドⅣ**

セガ/'94・4・1
8,800円/ACT/12M＋B・2

全投票平均点	9.0327
本誌の平均点	7.25

ペペログゥを使ったアクションが多彩でとても楽しい。ストーリーに意外な部分があり、難易度も適度で、凝ったトラップが多いので、最後まで飽きずに遊べる。ハマりにくいのも○だが、前作の欠点(移動が遅い、セーブが不便等)は、すべて解消されている。変な選択をした時のNPCのリアクションも面白く、RPGとしてもACTとしても最高のデキ。(東京都・半場滋・25歳)ペペログゥを加えることで、アクションに深みを与えていることに衝撃を受けた。世界観は違うけれど、プラプリル13世や4人の精霊など、「Ⅲ」をやった人には「おや?」と感じさせるキャラもいる。やや簡単になってしまったきらいはあるが、「Ⅲ」以上の名作には違いない。(東京都・安東敏彦・18歳)グラフィック、音楽、操作性とも及第点のデキ。キャラの何気ない仕草や熱中するストーリーすべてに満足した。ただし、短いプレイ時間だけは×。せめてもう2～3,000円安ければ…。(大阪府・松本真一・22歳)ゲーム自体に目新しさはないが、これは楽しい!! バランス、謎解き、そしてペペログゥにも愛着がわきまくる!(千葉県・古野建)かわいいキャラとは裏腹に、ひたすら長いダンジョンと陰険なトラップの連続に、ただもうウンザリ。持てる回復アイテムが少ないゆえに、ミスが許されないのもツライ。とにかく慎重さが要求される設計が爽快感を殺している。(新潟・渡辺隆)キャラのバリエーションが向上したのはいいが下突きと上突きがあまり使えないのは残念。(秋田県・菅田貼晴・17歳)★古さや物足りなさはエンディングで解消? 良作だぞ。

◎本命馬紹介 懐かしのアニメが昔のノリで復活! 手堅く遊べる「本命」だぞ。

6着 前回 — **うる星やつら ディア マイ フレンズ**

ゲームアーツ/'94・4・15
7,800円/ADV/CD

全投票平均点	8.9642
本誌の平均点	7.25

「うる星」の劇場用新作アニメをそのまんまアドベンチャーゲームにしたようなデキ。原作を少しでも知ってる人なら間違いなく楽しめるだろう。本編のストーリー以外でも、おまけのミニゲームや隠れキャラ探しが楽しい。何より、アクセス時間の短さは特筆もの。(新潟県・渡辺隆・23歳)ファンなら涙もののデキの良さ。「ライズ・オブ・ザ・ドラゴン」の制作に関わったというノウハウが見事に生きている。リプレイモードや、「ゆみみ」にあった声優さんのオマケなどがないのは残念だが、一見の価値はある。(大阪府・本宮健司・21歳)まずなんといっても、自由度の高さがうれしい。行動パターンが違うと、セリフもコロコロ変わってくるので、結構楽しめる。隠れキャラ探しにも燃えるし、ミニゲームもあるから意外と長く遊べるかも。(奈良県・上崎賢二・17歳)今まで、やっててこんなに楽しいADVがあっただろうか? ゲームアーツの技術力と、こだわりの原作の面白さがあってこその完成度だ。2時間程度で終わるのは物足りないが、現時点では、史上最高のアニメADVだと思う。(静岡県・田中拓)シナリオはさておき、システム、スピードの爽快感はズバ抜けている。「ストレス」という言葉はまさに無縁に等しい。マイナス要素は、素材ゆえに人を選ぶ点くらいか。(千葉県・吉田修治・21歳)ストーリーが、バッドエンドさえない一本道なので、飽きやすいのも事実。「ゆみみ」みたいに3通りのエンディングでもあれば、良かったのに。(東京都・江島和洋・31歳)★ファンも納得のシナリオが◎。懐かしさを超えた面白さで好評だぞ。

上位オッズ表寸評 大健闘「モンスターワールドⅣ」!

まずは大作、優良、中堅作の集まってくる新たな上位オッズ表の動向だが、今月は先月に引き続き、話題作が多くランクインしてきたせいもあって、上位のほうは混戦気味だ。とりあえず、トップには「ファンタシースター」が返り咲き、「モンスターワールドⅣ」が予想外の大健闘で2位にいる状態だけど、一部の上位ソフトが、そろそろ落ちてきているのも要注意だ。いきなり39位に上がってきた「騎士伝説」も要注目!?

●その他欄外 ゲームフリーク第1弾。

103着 前回 100着 **まじかる☆タルるートくん**

セガ/'94・4・24
3,880円/ACT/4M

読者	7.9393
本誌	8.0

値段が安いかわりに面数が少ないため、少し腕がいいとすぐにクリアできて飽きる。もう少し歯ごたえがあれば良かったが、お子様向けのゲームと考えれば、こんなものか…って感じ。声もまあまあ○。(福島県・田中英治・18歳)

【場外馬券場1】まずは恒例のオッズ予想ゲームの結果だ。前回初登場した「ベア・ナックルⅢ」のオッズは、8.1282だったけど、今回は、島根県の飯田登くんがピッタリ賞をマークしちゃったのだ(やるな)。というわけでピッタリ賞2本バッチリ送るぞ。

オッズ表B

※当オッズ表には基本的にすべてのメガドラソフトを載せていますが、オッズ表に登場するまで(10票集まるまで)に時間のかかるソフトも一部あります。ご了承ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
61	55	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	ACT	8.2126
62	50	PGAツアーゴルフII	SPT	8.2115
63	56	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	TAB	8.2071
64	58	真・女神転生	RPG	8.2045
65	57	スタークルーザー	ADV	8.2007
66	—	デビルズコース	SPT	8.2
67	71	雀皇登龍門	TAB	8.186
68	52	提督の決断	SLG	8.1782
69	60	バトルマニア	SHT	8.1462
70	66	デザートストライク 湾岸作戦	SHT	8.1346
71	62	アイラブ ミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス	ACT	8.1157
72	65	ナイトストライカー	SHT	8.1126
73	64	デビルクラッシュMD	PIN	8.1114
74	69	江川卓のスーパーリーグCD	SPT	8.11
75	74	鋼鉄帝国	SHT	8.0815
76	67	スーパーモナコGP	RAC	8.0793
77	73	スーパー大戦略	SLG	8.0762
78	72	重装機兵レイノス	ACT	8.0757
79	68	ワンダーボーイV モンスターワールドIII	ACT	8.0718
80	75	ザ・スーパー忍	ACT	8.0559
81	76	球界道中記	SPT	8.0486
82	70	メガシュヴァルツシルト	SLG	8.0465
83	78	幻影都市 -ILLUSION CITY-	RPG	8.0278
84	63	ロード・ラッシュII	RAC	8.0263
85	77	チェルノブ	ACT	8.0202
86	80	ザ・スーパー忍II	ACT	8.0196
87	82	ベア・ナックル 怒りの鉄拳	ACT	8.0165
88	83	ダイナブラザーズ	SLG	8.0142
89	86	ロケットナイト アドベンチャーズ	ACT	8.0111
90	81	F22インターセプター	SHT	8.004
91	90	カプコンのクイズ殿様の野望	QIZ	7.9944
92	88	魔法の少女シルキーリップ	ADV	7.9898
93	93	タイムギャル	ACT	7.9756
94	94	戦場の狼II	ACT	7.9744
95	91	ノスタルジア1907	ADV	7.9687
96	89	大航海時代	SLG	7.9632
97	—	ドラゴンボールZ 武勇烈伝	ACT	7.9625
98	96	アウトラン	RAC	7.958
99	99	エクスランザー	SHT	7.9544
100	92	ライズ オブ ザ ドラゴン ブレイド・ハンター・ミステリー	ADV	7.9522
101	97	三國志II	SLG	7.9498
102	102	ロードブラスターFX	RAC	7.9398
103	100	まじかる☆タルるートくん	ACT	7.9393
104	85	リーサルエンフォーサーズ	SHT	7.9387
105	106	遥かなるオーガスタ	SPT	7.9333
106	103	シャイニング&ザ・ダクネス	RPG	7.9255
107	101	慶応遊撃隊	SHT	7.9235
108	—	ウイング・コマンダー	SLG	7.909
109	107	鮫!鮫!鮫!	SHT	7.8848
110	108	ワンダラーズ フロム イース	A・RPG	7.8821
111	104	サンダーストームFX	SHT	7.88
112	105	エコー・ザ・ドルフィン	ACT	7.8742
113	109	バハムート戦記	SLG	7.8675
114	110	ジョー・モンタナ フットボール	SPT	7.8617
115	114	修羅の門	SLG	7.8611
116	95	リーサルエンフォーサーズ	SHT	7.8524
117	116	マクドナルド ～トレジャーランド・アドベンチャー～	ACT	7.8484
118	111	餓狼伝説 宿命の闘い	ACT	7.8477
119	115	ジョー・モンタナII スポーツトークフットボール	SPT	7.8466
120	112	ニンジャウォーリアーズ	ACT	7.8438
121	117	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史〈MEGA-CD版〉	SLG	7.8125
122	113	メガロマニア	SLG	7.8076
123	79	マイクロコズム	SHT	7.8064
124	118	信長の野望・覇王伝	SLG	7.8
125	120	アイルトン・セナ スーパーモナコGPII	RAC	7.7791
126	121	バリ・アーム	SHT	7.7777
127	119	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	SLG	7.7714
128	124	アイラブ ドナルドダック グルジア王の秘宝	ACT	7.7625
129	123	ファンタシースターII 還らざる時の終わりに	RPG	7.7606
130	126	聖魔伝説 3×3EYES	RPG	7.7528
131	122	ジャガーXJ220	RAC	7.75
132	125	エアーマネジメント・大空に賭ける	SLG	7.7288
133	127	アフターバーナーII	SHT	7.7083
134	129	ボールジャックス	SPT	7.7083
135	130	ツインクルテール	SHT	7.707

◎本命対抗馬紹介

いずれも合格点の実力馬。RPG 2作が意外といいデキ。

17着 前回— タントアール

セガ/'94・4・1
7,800円/ETC/16M

全投票平均点	8.7727
本誌の平均点	7.25

グラフィック、音楽、効果音のすべてがまさに完全移植という素晴らしいデキ。数々のミニゲームは1つのゲームとして見ても面白いし、バカっぽいセンスのあるノリや、楽しげなBGMなども◎。(山形県・横山和也)ミニゲーム20本とも、これといったハズレがなく、楽しめる。制限時間もバランスが絶妙。(東京都・荒井宏興・23歳)ゲームごとに得手、不得手がハッキリ出てしまうため、トータルでの勝負が運まかせに思えてしまう。多人数じゃないと、つまらない。(東京都・佐藤浩一・21歳)
★簡単、お手軽、面白い。でも1人でやると飽きやすい?

36着 前回— ぽっぷるメイル

セガ/'94・4・1
7,800円/RPG/CD

全投票平均点	8.4821
本誌の平均点	6.25

ストーリーはポンポン進むし、イベントも楽しい。難易度も程々と私にとっては非常に好みのソフト。イベントシーンでキャラごとにセリフ回しが違うのも○。(愛知県・牛山公司・22歳)やってると楽しいけど、わりとすぐ終わってしまって物足りない気がする。でも3人分のセリフを聞くには3回プレイする必要があるので、このくらいの時間でいいのかも。(埼玉県・津野田和江)CDでしゃべりまくりだが、ビジュアルがヘタなのが残念。ボスも弱すぎて物足りない。(埼玉県・宮崎慎二・19歳)
★ていねいだけど、歯ごたえはイマイチ? 操作性は◎。

43着 前回— ダンジョンマスターII スカルキープ

ビクターエンタテインメント/'94・3・25
8,800円/RPG/CD

全投票平均点	8.3636
本誌の平均点	6.5

これは最高!! 前作にはないシステムで少し戸惑いはあったが、慣れてしまえばかなり遊べる。フォーメーションを自由に組めるし、アイテムをバックアップに入れるのも便利。でも、本当は前作を先に出してほしかった。(神奈川県・石川啄一郎)マウスがないとゲームにならないし、しかも遅い。SFC版の「I」みたいに、もっと曲を出してほしかった。でも、こっちが魔法を繰り出すと敵が避けるところや店のオヤジは良い。自由度が高く、話もしっかりしてるのは○。(東京都・DEAVALIVE・19歳)
★掘出し物的な秀作か。でもエンディングはイマイチ?

50着 前回— V・V(ヴイ・ファイヴ)

テンゲン/'94・3・25
7,800円/SHT/8M

全投票平均点	8.2978
本誌の平均点	7.0

全体的に色数が少なく安っぽく見えるし、処理落ちが多いなど気になる点は結構ある。しかし弾よけのスリルや撃ち込みの快感は、まさにそのまま。何より海外版が入ってるなど、充実したオプションは移植のお手本と言える。超うれしい1本だ。(群馬県・関浩昭・22歳)狭い画面に硬い敵がひっきりなしに出てくるわ、ザコもボロボロと弾を撃ってくるわ、ボスは業務用より弾よけがシビアなど、横画面化に伴うバランス調整が不足気味。細かい部分で惜しい作品だ。(宮崎県・宇田津知春・23歳)
★熱い1本。面セレやフルパワーコンティニューも◎。

○対抗馬紹介

バンダイ参入第1弾は、真打登場。それなりには楽しめるが…の「対抗」だ。

97着 前回— ドラゴンボールZ 武勇烈伝

バンダイ/'94・4・1
8,800円/ACT/16M

全投票平均点	7.9625
本誌の平均点	6.5

格闘ものとして見れば、なかなか面白いのだが、いかんせんSFC版と比べると、動きなどがかなりツライ。ゲームとしても大味になりがちだし、超必殺技もそれほど派手ではない。全体的にもう一歩という感じ。(東京都・清水一樹・18歳)MDにしてはグラフィックはイイ感じだが、SFC版に比べると、効果音や音声が貧弱で地味な感じを受ける。音声も減って、撃ち合いもなくなり、岩にぶつかることもなくなったせいで、迫力がない。また大きなキャラどうしの対戦では、処理落ちしてしまうのも難。取説も不親切で、MODEボタンしか対応してない6B対応も×。メガドラオリジナルのストーリーモードも主役級のキャラ以外はメチャクチャ(18号のは笑えるが…)。ただし、隠し必殺技やコンティニュー画面は○。(東京都・渡辺勇・19歳)一言で言えば、中途半端。描き込みも雑で、中央分割も画面が不自然。声はそこそこ似てるのに、ほとんどしゃべらないのも残念。1Pだとすぐに飽きるので、ファン向け作品って感じ。(東京都・中谷佳孝・20歳)動きがちょっとぎこちなく感じるけど、裏技のターボモードにすると、そんなことも気にならなくなる。(埼玉県・森岡将史・19歳)ギニュー特戦隊やクリリン、フリーザなどが使えるのはいいが、キャラの顔が似てないし、技の出し方もSFC版のより少しややこしいのは×。操作性もしっくりこないし、メテオなどの必殺技もイマイチ迫力がない。BGMがあまり印象に残らないのも残念。(宮城県・下旗明・19歳)★メガドラ版ならではの要素も、基礎のデキで帳消し? 次作は出るかな?

場外馬券場 馬主の声

●スーファミは弁当箱によく似ていたが、サターンは弁当箱にしか見えない。(岩手県・柄沢優木・20歳)
●今になって「ランボーIII」を買ったけど、こんなに弱かったかランボー!!(島根県・安達悟郎・16歳)
●うちの犬は「ああ播磨灘」のゲームオーバー画面を見ると、妙に吠える。(群馬県・COJI・17歳)
●笑点ではデュアルスクリーンバトルをやっているらしい。(埼玉県・小絣芳行・20歳)
●「ラングリッサーII」の女性キャラは、防御力が低そうだ……。(群馬県・金子伸也・17歳)
●千葉麗子さんが彼女なら、ゲームには不自由しないだろうなぁ……。(鹿児島県・永野宏樹・16歳)

【場外馬券場2】お次の発表は先月見事1着で初登場した「バーチャレーシング」の着順予想の結果だ。今回は予想屋も楽勝で1着を予想していただけに、正解者は応募者の半数以上もいたのだ(でも結構ハズした人も多かったぞ)。というわけで、厳正な抽選の結果、ソフト1本プレゼントは埼玉県・逸見健二くん、岡山県・津村康則くん、長野県・加藤剛くんの3名に決定したぞ。おめでとう。

△対抗単穴馬紹介

やっと登場の作品多数。渋いけど、どれも味わい深いぞ？

66着 前回 ― デビルズコース

セガ／'94・1・28
8,800円／SPT／12M＋B・10

全投票平均点 8.2
本誌の平均点 6.5

ゴルフゲームとしての基本部分は、他のシリーズとほぼ同じ。こういった変則的なコースの時こそ活躍してほしいキャディも、変なヤツが多くて、あいかわらず役に立たないのが難。細かいデータが残せるのも他のと同じだが、コースがはじめから難しすぎてイマイチやる気が起きない。かなりの上級者しか楽しめないのでは？(兵庫県・中村敏久・19歳)えげつないコースばかりだから、トーナメントでやるとあっという間に最下位に……。ウワハハハハ……って感じ。(東京・PN.敵は海賊)

★4部作もこれで勢ぞろい。でもこいつだけは異質？

108着 前回 ― ウイング・コマンダー

セガ／'94・3・25
7,800円／SLG／CD

全投票平均点 7.909
本誌の平均点 6.5

「宇宙戦艦ギャラクティカ」をゲームにしたら、こうなりましたといった感じのゲーム。このテのノリは、今では古くさく感じる部分もあるが、ゲーム自体はよくできている。操作が複雑で難易度も高いが、2～3日プレイしていれば慣れてくる。敵がたくさん出てくると処理が遅くなるのは難だが、プレイ中はそれほど気にはならないかも。(山口県・馬屋原義正・20歳)アクセスが長い、背景が真っ暗、難易度が高すぎるなどは×。デキの悪いBGMと強すぎのボスはヒドイ。(富山県・南部博文・24歳)

★他機種版よりデキはいい？ でも移植は遅すぎたかも。

217着 前回 ― 2020年スーパーベースボール

EAビクター／'94・3・4
8,900円／SPT／16M

全投票平均点 7.0
本誌の平均点 7.25

スポゲーとしての評価は……だけど、アクションとして評価したら、難易度も高くないので、かなり高くつけられると思う。内容もすでに出ているSFC版に比べると、絶対メガドラ版のほうが面白い。でも、長いパスワード(32文字)は「S」と「5」が見分けにくくて×。パッケージの絵も最悪で泣けた。(福岡県・近藤俊太・13歳)サイバーな設定は、普通の野球とひと味違う面白さを出していて良い。変則的な球場は慣れがいるが、野球ゲームとしても十分遊べる。音声も○。(長崎県・永富俊太・19歳)

★異色のNEO・GEO野球。BGMもなかなかカッコイイぞ。

205着 前回 ― ジェネラル・カオス 大混戦

EAビクター／'94・1・14
8,900円／ACT／8M

全投票平均点 6.8
本誌の平均点 6.5

1人でたくさん操作するのは難しそうだが、練習モードがあるから、そんなに難しさは感じない。バックアップでもあれば良かったと思うが、銃を撃ちまくったり、爆弾で破壊したりする爽快感は最高！ 弾づまりをする銃も、芸が細かい。面クリア直前で、呼ぶつもりもない衛生兵にカーソルが合ってきちゃうと、ガックリさせられる。(静岡県・川島輝哉・35歳)面白いんだけど、なんか同じようなマップが結構ある。でも、敵をまとめてバーベキューにするのは快感。(北海道・斉藤巧・15歳)

★味のある戦闘アクション。殴り合いもまさに大混戦だ。

×要注意馬紹介

制作開始時は期待度の高かったCDソフト2本。ツメが甘い？

288着 前回 ― AX－101

セガ／'94・3・25
7,800円／VIC／CD

全投票平均点 6.3333
本誌の平均点 5.25

これはかなりのク○だった。グラフィックは良いが、それだけという感じ。自機のレーザーの当り判定がかなりシビアで、敵の弾を撃ち落とすのが難しい。効果音も超ショボく、バーチャルシネマの名が泣くぜ。(大阪府・小野大輔・22歳)映像は派手かつ滑(なめ)らかに動いて、迫力もある。しかし、あのありきたりなシナリオはどうも…。セリフ回しも日本的で興(きょう)ざめ。(大阪府・児玉誠・22歳)ゲーム性と映画性が中途半端のままな部分が多すぎる。設定のセンスも×。(東京都・菊谷和宏・25歳)

★映画と言うには少々単調？ 女性戦闘員も浮いてるぞ。

314着 前回 ― いしいひさいちの大政界

セガ／'94・1・28
7,800円／SLG／CD

全投票平均点 6.1
本誌の平均点 5.75

複雑でわかりにくい政治の世界をテーマにしている異色のソフトだが、ゲームバランスの調整がイマイチなのは残念。特にミニゲームの長いこと長いこと(笑)。ミニゲームだけで3～4時間はかかるくせに、ここでセーブすらできないのは難。CDなのにセリフがないのも面白くない。また、村長から総理まで5年くらいでなってしまう時間の経過も少しおかしい。もっとリアルに作ってほしかった。(山形県・木村博孝)どうも遊びの部分が少なすぎ。苦労のわりに楽しくない。(島根県・伊藤淳也)

★狙いはいいけど、基本がもう1つ？ 改良の余地あり。

ファステスト・ワン

【ヒューマン／'91年6月28日発売／7,500円／RAC】
PCエンジンでヒットした3画面分割レースゲーム「F1トリプルバトル」のシステムを生かしたヒューマンのメガドラ参入第1作。当時の爆発的なF1ブームに乗って、出荷本数もかなりの数が出されたが、非常にシビアな操作感覚は賛否両論が出た。現在は780円程度で入手可能。本格派の人は試す価値あり？

オッズ票C

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
136	128	ソーサリアン	A・RPG	7.7025
137	131	ランパート	SLG	7.6909
138	132	ゴールデンアックス	ACT	7.6597
139	133	マスター・オブ・モンスターズ	SLG	7.6463
140	134	F1サーカスMD	RAC	7.6463
141	136	大魔界村	ACT	7.6261
142	98	ファンタシースター復刻版	RPG	7.6111
143	137	コラムス	PUZ	7.6071
144	138	ロード・ラッシュ	RAC	7.6071
145	135	CRYING ～亜生命戦争～	SHT	7.6017
146	149	プロホッケー	SPT	7.6
147	144	コラムスIII 対決！ コラムスワールド	PUZ	7.5673
148	142	乱世の覇者	SLG	7.5602
149	143	ゼロウィング	SHT	7.5593
150	141	闘技王キングコロッサス	A・RPG	7.5555
151	140	グランドスラム	SPT	7.5473
152	146	スイッチ	ETC	7.546
153	145	ダライアスII	SHT	7.5458
154	139	チキチキボーイズ	ACT	7.5243
155	150	空牙	SHT	7.5201
156	148	スピードボール2	SPT	7.5185
157	216	バンパイア キラー	ACT	7.5121
158	151	クルードバスター	ACT	7.5
159	84	HYPER DUNK THE PLAYOFF EDITION	SPT	7.5
160	147	ソーサルキングダム	RPG	7.4979
161	152	紫禁城	PUZ	7.488
162	153	ヘルツォーク・ツヴァイ	SLG	7.485
163	154	エレメンタルマスター	SHT	7.4743
164	155	ビットファイター	ACT	7.4662
165	156	サイキック・ディテクティヴ・シリーズvol.4 オルゴール	VCS	7.4444
166	157	グレイランサー	SHT	7.4385
167	158	ジノーグ	SHT	7.4357
168	159	サイドポケット	TAB	7.4255
169	162	デビッド・ロビンソン バスケットボール	SPT	7.4122
170	161	雀豪ワールドカップ	TAB	7.409
171	163	T.M.N.T. リターン オブ ザ シュレッダー	ACT	7.4
172	167	ウィザード・オブ・イモータル	ACT	7.3947
173	164	エル・ヴィエント	ACT	7.3794
174	181	ウルトラマン	ACT	7.3714
175	165	ドラゴンズアイ プラス上海III	PUZ	7.3636
176	168	レミングス	PUZ	7.3589
177	169	SEGA CLASSIC ARCADE COLLECTION	ETC	7.3516
178	170	グラナダ	SHT	7.3485
179	171	ミッドナイトレジスタンス	ACT	7.3438
180	174	トージャム&アール	ACT	7.3385
181	87	ジャングルストライク 受け継がれた狂気	SHT	7.3333
182	172	ゲイングランド	ACT	7.3319
183	173	三國志III 〈MEGA-CD版〉	SLG	7.3309
184	176	スーパーバレーボール	SPT	7.3202
185	177	スプラッターハウスPART 2	ACT	7.3099
186	188	アークスI・II・III	RPG	7.2921
187	179	ストライダー飛竜	ACT	7.287
188	160	LHXアタックチョッパー	SHT	7.2857
189	175	ブライ 八玉の勇士伝説	RPG	7.2808
190	180	アークス・オデッセイ	ACT	7.2776
191	178	スノーブラザーズ	ACT	7.2727
192	185	Hard Drivin'	RAC	7.26
193	183	スプラッターハウスPART 3	ACT	7.2535
194	186	ゴールデンアックスII	ACT	7.2528
195	184	R.B.I.4ベースボール	SPT	7.25
196	182	三国志列伝 ～乱世の英雄たち～	SLG	7.2489
197	187	宇宙戦艦ゴモラ	SHT	7.2471
198	190	魔王連獅子	ACT	7.2083
199	189	ヴィクセン357	SLG	7.1987
200	166	ゲームのかんづめVOL.2	ETC	7.1951
201	201	エリミネートダウン	SHT	7.1764
202	193	マジンサーガ	ACT	7.1592
203	191	中嶋悟監修 F-1 スーパーライセンス	RAC	7.1538
204	192	エイリアンストーム	ACT	7.1509
205	196	電忍アレスタ	SHT	7.1383
206	194	ロイヤルブラッド	SLG	7.1333
207	224	ゾウ！ゾウ！ゾウ！レスキュー大作戦	ACT	7.12
208	197	ローリングサンダー2	ACT	7.1141
209	200	キングサーモン	SLG	7.1129
210	204	ミュータントリーグ・フットボール	SPT	7.1111

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズはやや高めになる傾向があります。初登場から2～3ヵ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

【謎の予想屋ワンチャンス情報局】「たいちょー、大変ですぅー！ わがCM探偵団のページがいつの間にか新コーナーに変わってるっすー!!」「…いや、あのな」「まさか先月第1回GGソフトトップ予想で「ぷよぷよ」といったからじゃないでしょーね!!」「いや、ほれ、CM探偵団はアンケート人気も下降の一途だったしな…」「よぉーしゃあ！ ソニックは3は2着じゃあ！…れれ、何じゃお前ら？」

➔オッズ表D

※正しいオッズ投票のしかた①…やめましょう！むやみな一点投票&メーカーさんの組織投票！（笑）

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
211	203	ペーパーボーイ	ACT	7.1081
212	202	MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	ACT	7.0993
213	206	笑ゥせぇるすまん	ADV	7.0392
214	210	ちびまる子ちゃん わくわくショッピング	TAB	7.0156
215	207	雷電伝説	SHT	7.0115
216	208	ファイティングマスターズ	ACT	7.0051
217	―	2020年スーパーベースボール	SPT	7.0
218	211	ロードブラスターズ	RAC	7.0
219	195	モンキー・アイランド ユーレイ海賊大騒動！	ADV	7.0
220	209	ワールドカップサッカー	SPT	6.9932
221	212	THUNDER FORCE II MD	SHT	6.9757
222	205	エターナルチャンピオンズ	ACT	6.9545
223	214	ヘルファイアー	SHT	6.9343
224	213	エアロブラスターズ	SHT	6.9305
225	219	忍者武雷伝説	SLG	6.9063
226	217	ガイアレス	SHT	6.9018
227	222	オリンピックゴールド	SPT	6.8961
228	220	ダーク・ウィザード ～蘇りし闇の魔導士～	SLG	6.8834
229	221	ファステスト・ワン	RAC	6.88
230	223	プロ野球スーパーリーグ'91	SPT	6.8774
231	229	パワーモンガー	SLG	6.875
232	225	マーベルランド	ACT	6.8669
233	226	雀偵物語	TAB	6.8532
234	218	シムアース	SLG	6.8518
235	227	ダイナミックカントリークラブ	SPT	6.85
236	232	AYA サイキック・ディテクティヴ・シリーズvol.3	VCS	6.8494
237	215	ホリフィールド・ボクシング	SPT	6.8444
238	228	ギャラクシーフォースII	SHT	6.8428
239	230	デトネイター・オーガン	ADV	6.8348
240	236	MiG-29	SHT	6.8333
241	233	メガパネル	PUZ	6.8115
242	234	レインボーアイランド エキストラ	ACT	6.8078
243	231	TEL・TEL スタジアム	SPT	6.807
244	235	シャドーダンサー	ACT	6.8041
245	―	ジェネラル・カオス 大混戦	ACT	6.8
246	237	バトルゴルファー唯	SPT	6.7766
247	241	尾崎直道のスーパーマスターズ	SPT	6.7397
248	242	NBAバスケットボール ブルズVSレイカーズ	SPT	6.7241
249	240	ダイナマイトデューク	ACT	6.7188
250	246	OutRun 2019	RAC	6.7142
251	239	Aランクサンダー 誕生編	ADV	6.7108
252	199	ゲームのかんづめVOL.1	ETC	6.6969
253	243	スライムワールド	ACT	6.6875
254	247	アンデッドライン	SHT	6.673
255	244	プロ野球スーパーリーグCD	SPT	6.6718
256	245	ソル・フィース	SHT	6.671
257	249	NBAプレイオフ ブルズVSブレイザーズ	SPT	6.6521
258	254	ワニワニWorld	ACT	6.6415
259	250	魔物ハンター妖子 第7の警鐘	ACT	6.6388
260	253	龍虎の拳	ACT	6.6382
261	255	TATSUJIN	SHT	6.5995
262	257	ボナンザブラザーズ	ACT	6.5946
263	256	TOP PRO GOLF	SPT	6.5937
264	252	デンジャラスシード	SHT	6.5919
265	258	斬 ～夜叉円舞曲～	SLG	6.587
266	248	プリンス・オブ・ペルシャ	ACT	6.575
267	260	サイバーボール	SPT	6.5615
268	259	太平記	SLG	6.5435
269	268	ザ サード ワールド ウォー	SLG	6.5161
270	261	BLACK HOLE ASSAULT	ACT	6.5153
271	262	ヴォルフィード	PUZ	6.5046
272	265	CRÜ BALL	PIN	6.5
273	269	メタルファング	RAC	6.5
274	198	ウインターオリンピック	SPT	6.4814
275	251	アルスラーン戦記	SLG	6.4722
276	266	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	SPT	6.445
277	274	ブキウギ・ボーリング	SPT	6.421
278	267	将棋の星	TAB	6.4181
279	263	キング・オブ・ザ・モンスターズ	ACT	6.4166
280	270	エアダイバー	SHT	6.3963
281	264	サイボーグ009	ACT	6.3913
282	271	フェリオス	SHT	6.3838
283	273	アーネスト・エバンス	ACT	6.3707
284	272	フォゴットンワールズ	SHT	6.3644
285	275	ドリームチームUSA	SPT	6.3548

決断 本誌記者の中堅狙い撃ち馬券

血が騒げる　佐々木かふー

ソーサリアン

●セガ
●'94・2・24発売
●7,000円
●A・RPG
●1人プレイのみ

読者	7.7025
本誌	7.0

ああ懐かしい。思えば、私がソフトバンク（この時はまだ日本ソフトバンクだった！）に侵入(?)してから、初めて本格的に文を書いたのがパソコン版とMD版の「ソーサリアン」関係の記事だもんなあ。

確か'90年に『ファルコムマガジン』というムック企画があって、その途中から参加したんだっけ？

あの頃は「ソーサリアン」をプレイするのも初めてだったから、魔法の組み合わせとか不老不死の裏技とか、特有のシステムを把握してなくて、ずいぶん失敗を繰り返したもんだ。もっとも、テープロードのX1版「ザナドゥ」をクリアした私にとっては、そんなの苦労のうちには入らなかったけどね。

でも、予備知識も昔の資料もないユーザーは、今から中古とかで遊ぼうと思わないほうがいいよ。ホントに。パソコン版ならまだしも、MD版は全機種中でいちばん謎解きが難しい（超イジワルという説のほうが正しい？）んだもの。

特にツイン・アイランズのシナリオは悪名高いキツさで、当時の編集部では、かの岡田真弓嬢しかクリアできなかったくらいだ。彼女ほど音感に秀でていない私はBEメガの達人講座を読んでなんとかクリアしたが、1つのゲームを自力で終わらせられなかった事実は、今だに屈辱を喚起する。畜生め！

とは言え、MD版オリジナルの10シナリオは解く楽しみもあったし、個人的には「レンタヒーロー」の次くらいに好きなRPG（本当はRPGというジャンルでくくりたくはないが）でもある。あと、他機種版に負けず劣らずのサウンドも良かったなあ。ちなみに私は冒険から帰って来た時のBGMが好きだ。あの物憂いメロディーは、聞いているとなんだか自殺したくなるね(笑)。さっき言ったことと相反するけど、サウンドテスト（全シナリオをクリアしたキャラでパーティーを組むとメニューに出る）のためだけに入手してもいいかもしれない。

ではラストに一発。よく「追加シナリオを出せ」なんて意見が来るけど、私としてはいろんな意味で

もうそんなの諦めました

私の推奨馬　ホンダべるの

◆アイルトン・セナスーパーモナコGPII(セガ)

セナが監修し、彼自身が監修した唯一のFIゲーム。セナが設計したオリジナルコースも3つあり、彼の声も聞ける。

第1戦、ブラジル。決勝で彼はまさかの大スピンを喫し、そのまま消えた。私はしばし唖然としたあと、手をたたいて喜んだ。いつも完璧だった彼のそんな姿を見たのは初めてだったから…。第2戦、パシフィック。予選で彼のマシンはふらつき、私の前で向きを変えて止まった。決勝で彼のマシンを目にしたのはほんの数秒だった。その時私は思った。ひとつの時代が終わったのだと。そして第3戦、サンマリノ。唯一のチャンプと若き才能がイーブンで対峙する、新しい時代の幕開けとなるはずだった大事な1戦…。だが彼は、ポールポジションでラップリーダーのまま、2度と誰にも抜かれることなく、ナンバー1のままこの世を去った。…ずるいよセナ。

ショックから立ち直るため、そして彼が戦っていたものの正体を見極めるために、私は今いろんなことで彼の記憶をたぐりよせている。手元には、彼の名を冠したゲームもある。全コースに彼のコメントがついていて、彼の設計したコースを走ることもできるこのソフトには、彼の輝いていた時代が封じ込められている。彼を想いながらコースを走る。久々でカンが狂い、オーバースピードでコースアウトする。でも、モニターのマシンはダメージひとつなく、コースへと復帰していくのだ……。

彼も今ごろは天上のサーキットに復帰していることだろう。再び第1コーナーに神を見ているのだろうか。

最後に、セナ選手、ラッツェンバーガー選手、そしてライダーであった友人のご冥福を心よりお祈りいたします。

でもゲームは同じなの

取り込まれたセナが各所で見られる。その雄姿はもう…。

次に出たら買い!!

ナムコがセガ系ハードに唯一出した「ファミスタ」シリーズ「ギアスタジアム」は、再販もなく、入手も超困難なCGソフトだ。反応はやや鈍いがデキは良好。見つけたら買え！

ギアスタジアム（ナムコ／'91・4・5／3,500円／1M）

休養馬カルテ

戦国伝承

（サミー工業／ACT／CD）

未出走馬「戦国伝承」は、昨今のNEO・GEO人気にあやかり現世に復活するも、時代遅れの2Pプレイヤーの格好よろしく(笑)、人気も得票も伸び悩み状態だ。出荷本数も限られていただけに見た者も少なし？　出番はいつ？

【謎の予想屋ダブルチャンス情報局】「というわけで、今度からしばらく世話になることになった元CM探偵団隊長と団員だ」「誰が世話するって言ったよ」「ま、よろしく頼むわ」「たいちょ〜…」「しょうがねぇなぁ。じゃ、とりあえずあんたらは俺の二番弟子、三番弟子な。ついでに今までの無謀な奴隷読者は解放だ。喜べ」「じゃ、アウトランナーズは6.8856だ」「む、ワシは7.6654じゃ」「たいちょお…」

オッズ表E

※正しいオッズ投票のしかた②：各ゲームへの投票は、基本的に10点満点方式でお願いします。小数点つきの投票は無効になりますので、ご注意ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
286	289	Vay ～流星の鎧～	RPG	6.35
287	276	バットマン	ACT	6.3374
288	—	AX-101	VIC	6.3333
289	277	Dahna 女神誕生	ACT	6.325
290	280	らんま1／2 ～白蘭愛歌～	ADV	6.3222
291	278	精霊神世紀フェイエリア	RPG	6.3153
292	279	中嶋悟監修 F-1 GRAND PRIX	RAC	6.3056
293	283	バッドオーメン	ETC	6.2941
294	281	スーパーハングオン	RAC	6.2818
295	284	007・死闘	ACT	6.2631
296	288	Blue Almanac	RPG	6.2573
297	285	ジュラシック・パーク	ACT	6.2553
298	286	テクモワールドカップ'92	SPT	6.2551
299	287	ESWAT	ACT	6.2534
300	282	JuJu伝説	ACT	6.2321
301	290	時の継承者ファンタシースターIII	RPG	6.2318
302	304	アルシャーク	RPG	6.2258
303	291	カメレオンキッド	ACT	6.1869
304	292	まじかるハットのぶっとびターボ！ 大冒険	ACT	6.1844
305	293	スーパーリーグ	SPT	6.1842
306	297	Art ALIVE	ETC	6.1807
307	303	T.M.N.T. トーナメントファイターズ	ACT	6.1724
308	295	ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス	ACT	6.1538
309	294	ワンダードッグ	ACT	6.1489
310	296	ワードナの森 SPECIAL	ACT	6.1351
311	238	TOP PRO GOLF 2	SPT	6.1333
312	298	ゴールデンアックスIII	ACT	6.1317
313	299	スペースハリアーII	SHT	6.1174
314	—	いしいひさいちの大政界	SLG	6.1
315	302	ディック・トレイシー	ACT	6.0985
316	301	ヴァーミリオン	A・RPG	6.0965
317	305	ヴァリスIII	ACT	6.0577
318	307	スパイダーマン	ACT	6.0308
319	308	ポピュラス	SLG	6.0051
320	309	クイズスクランブルスペシャル	QIZ	5.9625
321	310	ダーウィン4081	SHT	5.9046
322	312	ヴェリテックス	SHT	5.8923
323	306	シーザーの野望II	SLG	5.8918
324	300	バトルトード	ACT	5.8717
325	313	ジェームスボンドII コードネーム・ロボコッド	ACT	5.8695
326	317	クラックダウン	ACT	5.8533
327	315	バーニングフォース	SHT	5.8409
328	311	ひょっこりひょうたん島 大統領をめざせ！	TAB	5.8387
329	316	サイオブレード	ADV	5.8369
330	319	ウルフチャイルド	ACT	5.8148
331	327	スーパーH.Q.	RAC	5.8148
332	326	ウイップラッシュ	SHT	5.7986
333	318	ブロックアウト	PUZ	5.7969
334	322	TEL・TELまあじゃん	TAB	5.7872
335	321	ファイアームスタング	SHT	5.7843
336	324	熱血高校ドッジボール部サッカー編MD	SPT	5.7826
337	325	スーパーリアルバスケットボール	SPT	5.7793
338	328	スティールタロンズ	SHT	5.7619
339	323	ザ・ニュージーランドストーリー	ACT	5.76
340	337	信長の野望・全国版	SLG	5.76
341	320	ジュエルマスター	ACT	5.75
342	330	クラックス	PUZ	5.7443
343	331	大旋風	SHT	5.7315
344	329	ゴーストバスターズ	ACT	5.7297
345	332	キリング・ゲーム・ショー	ACT	5.7272
346	333	デバステイター	ACT	5.7272
347	334	アローフラッシュ	SHT	5.7094
348	335	ソニック・スピンボール	PIN	5.6718
349	339	パチンコクーニャン	ETC	5.6486
350	314	ヨーロッパ戦線	SLG	5.6153
351	342	タスクフォースハリアーEX	SHT	5.5609
352	365	ジョーダンVSバード ONE on ONE	SPT	5.5384
353	336	バットマン・リターンズ	ACT	5.5357
354	340	アフターバーナーIII	SHT	5.518
355	338	フリントストーン	ACT	5.5
356	341	マージャンCOP竜	TAB	5.4836
357	345	ルナーク	ACT	5.4597
358	346	FZ戦記AXIS	ACT	5.4558
359	344	タズ マニア	ACT	5.4444
360	343	Jリーグ チャンピオンサッカー	SPT	5.4418

ついに開設っ！

第1回 GGソフト読者レース

GAME GEAR ゲームギア

GAMEGEAR SOFT READERS RACE for GG USER

みんなの応援もあって、とうとうGGソフトも読者レースに参戦／ 結果は？

◎本命馬紹介1

第1回GGトップは、こいつでキマリだ／

1着 前回 — 魔導物語I ～3つの魔導球～

セガ／'93・12・3
5,500円／RPG／4M＋B・4

全投票平均点 8.8558
本誌の平均点 8.0

とっつきにくい3D・RPGをここまでお手軽にしたのは、とにかくスゴイ。謎解きや、戦闘も非常にバランスが取れていて良い。何より、しゃべりまくる戦闘が楽しくてしょうがないぜ。(愛知県・青野祉三・19歳)あっという間に終わってしまうのが、とにかく残念。でも、パズルっぽいのも含め、謎解きはかなり充実してて良い。(東京都・小池雄介・21歳)ホントによくしゃべる。GGとは思えないクリアな音声にビックリ／ ただしアイテム表示が見にくいのは残念。(三重県・佐久間清)

◎本命馬紹介2

意外と人気のあるGGのRPG大作がこれ／

3着 前回 — シャダム・クルセイダー 遥かなる王国

セガ／'92・9・18
5,500円／RPG／4M＋B・3

全投票平均点 8.5208
本誌の平均点 8.0

システム自体に目新しさはないが、とにかく新設設計につきる。特にセーブの仕方(電源を切るとセーブされる)は驚異的。絵、音ともに最高のデキだし、各所で見られるギャグ笑える(特に羊)。でも、真打ちはやかり開発後記だな(笑)。(大阪府・遊星探偵員αイレブン・17歳)会話のバカさもいいが、ゲーム自体完成度が高くて面白い。怪物の叫び声や魔人の「ハイハイサー／」は必聴。(千葉県・米良修・18歳)ラストのマップが無意味に広く、戦闘も単調になりがちで残念。(埼玉県・永瀬広幸・16歳)

○対抗馬紹介

こんなゲームを待っていた／……けどデキは？

11着 前回 — ソニックドリフト

セガ／'94・3・18
4,800円／RAC／4M＋B・1

全投票平均点 7.9756
本誌の平均点 5.25

なんといってもCOMが弱すぎる。数回やればクリアできてしまうし、エッグマンも、イマイチ使えない。でもタイムが残せるのは良い。(兵庫県・今井淳司・17歳)タイムアタックは燃えるが、対戦は最初に出た者勝ちなのをなんとかしてくれ。(神奈川県・秦健太郎)気持ちいい。でももっとキャラが多ければ。(千葉県・藤田勝弘・18歳)

オッズ表GG

※このランキングは、10票以上集まったゲームギアソフトをランキング化してあります。

順位	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	魔導物語I ～3つの魔導球～	RPG	8.8558
2	シャイニング・フォース外伝II ～邪神の覚醒～	RPG	8.6148
3	シャダム・クルセイダー 遥かなる王国	RPG	8.5208
4	ぎゅわんぶらあ自己中心派	TAB	8.4705
5	GGアレスタII	SHT	8.375
6	ARIEL	SLG	8.2656
7	シャイニング・フォース外伝 遠征・邪神の国へ	RPG	8.2111
8	ぷよぷよ	PUZ	8.1262
9	対戦型大戦略G	SLG	8.0769
10	モータルコンバット	ACT	8.0555
11	ソニックドリフト	RAC	7.9756
12	エターナルレジェンド 永遠の伝説	RPG	7.913
13	マッピー	ACT	7.6666
14	モンスターワールドII ドラゴンの罠	ACT	7.6
15	アラジン	ACT	7.6
16	ソニック＆テイルス	ACT	7.5714
17	The GG忍	ACT	7.5454
18	ペンゴ	ACT	7.5217
19	なぞぷよ2	PUZ	7.5
20	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT	7.45
21	なぞぷよ	PUZ	7.25
22	ファンタジーゾーンGear	SHT	7.1818
23	アウトラン	RAC	6.8333
24	ファンタシースター外伝	RPG	6.5
25	ギアスタジアム	SPT	6.3636
26	コラムス	PUZ	6.2727
27	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	ACT	6.24
28	ドラゴンクリスタル ツラニの迷宮	RPG	5.9
29	スーパーモナコGP	RAC	5.6956
30	G-LOC	SHT	5.1666
31	ファンタシースターアドベンチャー	ADV	5.0

オッズ表GG寸評 トップは魔導、小帝王はPSに！

ついに始まったGGソフトの読者レース／開始前からいろんな予想が飛び交っていたけど、結果のほうはごらんの通りだ。すでにGGソフトは100本以上も世に出ているから、今後は順次他のソフトもランクインしてくるんじゃないかな。GGユーザー必読のランキングを作れるよう、みんなもドンドン応募してきてほしいな。

とりあえず、今回ランクインしてきたソフトの順位は、だいたい順当な感じだと思うけど、第1回目のトップは「魔導物語I」が見事に獲得したぞ。今後も上位は目が離せそうもないね。一方、第1回目から不名誉な称号をつけられてしまった「PSアドベンチャー」も今後の動向に注目だ(笑)。来月も必見／

【第1回GG読者レース・トップ予想途中結果】「しかし何やねぇ…。あんだけ第1回トップは、シャイニング外伝IIとか言ってたバカがいたけど…、ふふん」「…」「なんでも現在の応募者の2／3くらいの人が予想屋と同じ予想を書いてきてるそうだとか…」「どうするのかねぇ」「ねぇ」「ハイハイ、ヤなことは忘れて仕事仕事」「というわけで、当選結果発表は来月だと」「クヒヒ。楽しみですねぇ」

➔オッズ表F

※応募者の方は、ハガキにご希望するソフト名を第3希望程度まで書いていただけると発送がスムーズにいきます。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
361	355	ザ・キックボクシング	SPT	5.4411
362	348	エグザイル ～時の狭間に～	A・RPG	5.4404
363	347	マスター・オブ・ウェポン	SHT	5.4166
364	349	モンスターレア	ACT	5.3981
365	350	ランボーIII	ACT	5.3964
366	351	DJボーイ	ACT	5.3832
367	352	究極タイガー	SHT	5.3826
368	354	ファイナルブロー	SPT	5.3652
369	353	孔雀王2 幻影城	ACT	5.3491
370	360	天舞メガCDスペシャル	SLG	5.2804
371	357	サンダープロレスリング列伝	SPT	5.2767
372	356	アイル・ロード	RPG	5.2517
373	358	アトミック・ロボキッド	SHT	5.2015
374	359	パワーアスリート	ACT	5.1721
375	364	GODS	ACT	5.1176
376	363	ファットマン	ACT	5.1054
377	361	シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟	ACT	5.1041
378	366	ターボアウトラン	RAC	5.0909
379	367	スーパーサンダーブレード	SHT	5.0742
380	368	スーパーエアーウルフ	SHT	4.9767
381	371	シーザーの野望	SLG	4.9074
382	370	A列車で行こうMD	SLG	4.888
383	369	G-LOC	SHT	4.8431
384	374	北斗の拳 新世紀末救世主伝説	ACT	4.8084
385	372	メガトラックス	RAC	4.7983
386	373	夢幻戦士ヴァリス	ACT	4.7613
387	362	幽☆遊☆白書外伝	ADV	4.7352
388	375	インセクターX	SHT	4.7154
389	376	ヘビーノバ	ACT	4.685
390	377	セイントソード	ACT	4.6703
391	378	ストームロード	ACT	4.6666
392	383	アネット再び	ACT	4.6363
393	379	港のトレイジア	RPG	4.6243
394	380	獣王記	ACT	4.5813
395	381	アレックスキッド ー天空魔城ー	ACT	4.5662
396	382	ヘビーユニット メガドライブスペシャル	SHT	4.5113
397	384	コズミック・ファンタジーStories	RPG	4.4454
398	385	火激	ACT	4.3886
399	386	レッスルウォー	SPT	4.3571
400	387	スペースインベーダー90	SHT	4.3571
401	389	スーパーハイドライド	A・RPG	4.3199
402	388	JUNCTION	PUZ	4.3148
403	390	SDヴァリス	ACT	4.25
404	395	サンダーフォックス	ACT	4.1791
405	391	ファンタジア ミッキーマウス・マジック	ACT	4.1693
406	394	史上最大の倉庫番	PUZ	4.136
407	392	ズーム!	PUZ	4.1266
408	393	カース	SHT	4.1248
409	397	機動警察パトレイバー 98式起動せよ!	ADV	4.0439
410	396	ビースト・ウォリアーズ	ACT	3.9666
411	398	四天明王	ACT	3.8168
412	400	デスブリンガー ー秘められた紋章ー	RPG	3.7875
413	399	ああ播磨灘	SPT	3.7261
414	401	邪神ドラクソス	ACT	3.5925
415	402	ストリートスマート	ACT	3.4252
416	403	超闘竜烈伝ディノランド	PIN	3.3921
417	404	おそ松くん はちゃめちゃ劇場	ACT	3.3142
418	406	惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド	RPG	3.2335
419	405	中嶋悟監修 F-1 HERO MD	RAC	3.1682
420	407	ラスタンサーガII	ACT	3.1573
421	408	ダブルドラゴンII	ACT	3.0733
422	409	XDR	SHT	3.0482
423	410	ソード・オブ・ソダン	ACT	2.9654

下位オッズ表寸評 挑戦者なし!勇者はまだか?

まさかのオッズ表Fまで登場し、ますます人の道をはずし続ける(笑)下位オッズ表だが、注目の最下位帝王血戦は、3階級制覇の帝王ソダンの前に挑戦者が現れず、今月は前座のGGソフト最下位争い番付に世間の目がいってる模様だ。新番付表を見るなり、「所詮この程度か…」とつぶやくソダン。ハードの差で大幅に下回る(笑)GGソフトの最下位オッズが5.0とは、格の差はまさに歴然! ソダンの脅威はいつまで?

△単穴馬紹介

おなじみのシリーズのGG版。意外といいぞ。

14着 前回 ー **モンスターワールドII ドラゴンの罠**

セガ/'92・3・27 3,800円/ACT/2M

全投票平均点 **8.5208**　本誌の平均点 **7.5**

5種類のモンスターの特性を生かしてゲームを進めるのが、マップデザインとあいまって面白い。パスワードセーブをすると、一部のアイテムが消えてしまうのは難点だけど、全体的によくまとまっている。このソフトこそ"名作シリーズ"として再販してほしい(ところで、前作に出てきた宇宙人はどうなったの?)(福岡県・ダイナマイト九州・23歳)GGでは希少なA・RPG。セーブ方式がパスワードなのは難だが、バランス良く気軽に楽しめる。ユーザー必携だ。(愛知県・安井雅彦・19歳)

×要注意馬紹介

第1回のGGソフトの最下位小帝王はコレ!

31着 前回 ー **ファンタシースター アドベンチャー**

セガ/'94・3・13 3,500円/ADV/1M

全投票平均点 **5.0**　本誌の平均点 **5.5**

題名のわりに、ファンタシースターの世界とあんまり関連がないのが残念。グラフィックもイマイチなので、少なくともシリーズのファンという人は、手を出さないほうが無難。長くて読みづらいパスワードも、間違いやすく、よく泣かされたぞ……。まさに史上最悪の詐○ソフト。買って損した。(東京都・島田次郎・19歳)2、3時間でクリアしちゃったけど、全然面白くなかった……。(千葉県・紺野幸子・16歳)なかなか遊べるが、サイコロ戦闘は少しばかりやだ!(愛知県・高野晴久・22歳)

BEメガ編集部総評

今月からゲームギアソフト加わって、気分も新たに新装開店の「BEメガ読者レース」。いきなりページも6ページになっちゃって、もう大騒ぎな感じだけど、よりセガのソフトをフォローしていく体制にできれば幸いってとこかな。特にゲームギアソフトのオッズ表は、まだまだこれからたくさんソフトがランクインしてくる予定だから、これからが楽しみだよね。

ちなみに、今月はメガドラソフトで意外なソフトが予想以上に上位にきたものの、上位陣はまだまだ手堅いみたいだから、もっと新作ソフトに強力なものがきてほしいところだね。もちろん、最近一段落している最下位争いも、そろそろ強力なヤツが出てくるかも(笑)? 今後はゲームソフトギアのほうも上位下位争いがアツくなりそうだから、来月も期待して待っててね!

BEメガ着順予想ゲームでワンチャンス!!

毎度おなじみの「着順予想ゲーム」。こいつは毎回こっちが指定するゲームが何着にランクインするかを予想してもらい、見事に着順を当てた人3名(多数のときは抽選)に希望ソフトをあげようというゲームだ。今月は、セガを代表するシリーズ最新作「ソニック3」が初登場した時の着順予想をしてもらうぞ。今のユーザーにどれくらい受け入れられるか興味深いこのゲームは、はたして何着にランクインするのか、右のように予想を書いて送ってくれ。当選者の発表は誌上の欄外でするぞ。

「ソニック3」は初登場何着だ?

16Mだが…

今月の着順予想

謎の予想屋の予想は、手堅く2着とか?

BEメガオッズゲームでダブルチャンス!!

ご好評のこのゲームは、今後登場が予定されているソフトの読者平均点が何点になるかを予想してもらって、一番近かった人に希望ソフト1本(ピタリ賞なら2本/海外モノもOK)をあげちゃおうというダブルチャンスゲームだ。今月は、アーケードゲームの人気作の移植「アウトランナーズ」の平均点予想をしてもらうぞ。こいつがオッズ表に初登場した時の予想平均点を右上のように書いて送ってくれ。

今月のオッズ予想

遊べなくはないけど、ちょっとキツイかも?

BE・メガ読者レース 参加者募集中!!

《記入例》MDとGGは分けて書く!
メガドライブ・メガCD(5本まで!)
・バーチャレーシング(9点)
・シルフィード(9点)
・ぷよぷよ(MD)(9点)
・三國志III(CD版)(7点)
・ソード・オブ・ソダン(3点)
ゲームギア(3本まで!)
・ソニック&テイルス(8点)
・ぷよぷよ(GG)(8点)
・がんばれゴルビー(5点)
《コメント》《ほしいソフト名》
★「ソニック3」の着順予想:3着
★「アウトランナーズ」のオッズ予想:7.6654
※応募券がないとボツだよ。

今回は参加してくれた人の中から5名に、根強いファンも多いジェネシスソフトの続編「トージャム&アール2」と好きなメガドラソフト1本をセットでプレゼントするぞ。参加者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるメガドラソフトに評点をつけ(メガドラは5本、GGは3本まで!)、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名を上のように書いて送ってくれ。締切は7月4日だぞ。

今月のにんじん!

トージャム&アール2

根強いファンもいるファンキーゲームの続編を参加者から抽選でプレゼント。今後は横スクロールアクションになったぞ。

【5月号読者レースソフトセットプレゼント当選者発表!】最後は5月号読者レースに応募してくれた人の中からお好みソフト1本&にんじんソフトジェネシス版「ぷよぷよ」の当選者を発表するぞ。おもちゃショーの余韻を胸にキミに送る(?)プレゼントは滋賀県・糸井利久くん、福島県・小川直美さん、茨城県・三田広幸くん、石川県・掘俊男くん、富山県・平田康男くんの5名だ。おめでとう。

読者レース応募券 7月

BE MEGA RACING FREAK Vol.5

昨年F1日本GPのセナ。日本での最後の走りとなってしまった。

R・ラッツェンバーガー4/30 アイルトン・セナ5/1 逝く

91年、セナ監修のゲームの記者会見でセガ本社を訪れたセナ。

今年のF1サンマリノGPにおいてローランド・ラッツェンバーガーが、そしてアイルトン・セナが帰らぬ人となった。詳細はすでに様々なメディアで報道されているので割愛するが、このニュースは世界中をかけまわった。

セナは日本のF1ブームの象徴的存在であり、マンセル、プロストがいない現在のF1界をリードしていく1人であっただけにその衝撃ははかりしれないものがある。またラッツェンバーガーも昨年まで全日本F3000に参戦していた日本にゆかりの深いドライバーだ。

この2人の死は、改めてモータースポーツは危険をともなうということを再認識させる結果となった。とともにモータースポーツの醍醐味は危険と常に対峙して挑むドライバー達のファイティングスピリッツであるということも……。

2人の死後、関係機関では様々な安全対策が模索されはじめている。今後F1がどのような方向に進むのかはわからないが、ドライバーたちのファイティングスピリッツがあるかぎり、モータースポーツの醍醐味は消えず、その面白さは続く。マシンと人間のおりなすドラマ、他のスポーツでは味わえない感動を今後も見守っていきたいと思う。

最後にローランド・ラッツェンバーガー選手、アイルトン・セナ選手のご冥福をお祈りします。

昨年F3000でのラッツェンバーガー。89年から日本で活躍。F1へステップアップしたばかりだった。

93年日本GP鈴鹿のパドック裏でスタッフと打ち合せするセナ。天才は伝説へと昇天してしまった。享年34歳。合掌。

全日本F3000外国人勢トップ独占

今年の全日本F3000がスタートして、3戦がすぎた(5月16日現在)。混戦が予想されたが、ふたを開けてみると優勝者がチーバー、スコット、アピチェラと外国人ドライバーの活躍ばかりが目につく。逆にチャンピオン星野はマシントラブルもありノーポイント状態。その中で服部、黒沢、金石といった若手が台頭。今後、日本若手選手VS外国人といった展開が予想される。がんばれヤングパワー、がんばれおじさんパワーなのだ。

チャンピオン星野、今年は不振が続く。

F3000第2戦の表彰台は外国人選手が独占！

BE-MEGA WORLDWIDEな情報を先取り！ NEWS & INFORMATION ニュース アンド インフォメーション

NEWS CATVによるゲーム配信 セガ・チャンネルが本格始動

セガはCATVを使ったゲームの有償配信を本格的にスタートする。6月からサービスを開始するのは、東京ケーブルネットワーク(東京都)を始め、LCV(長野県)、ケーブルテレビジョン四日市(三重県)の3局。加入者は月額約3,000円程度の利用料を払い、専用のレシーバを借りれば、約30種のゲームをいつでも楽しめる。

専用のレシーバカートリッジで、放送されているゲームデータを読み込めばOK。

EVENT B-univがファーストソロライブ デイトナUSAを生で唄っちゃった

4月20日、東京・渋谷のON AIR WESTでB-univのファースト・ソロ・コンサートが行われた。オープニング挨拶で「こんばんは、SST…」と思わず言いかけた並木氏に場内は爆笑。最新作「デイトナUSA」や「バーチャファイター」など13曲を演奏。光吉氏の結婚発表などもあって、盛り上がった。

彼らの最新アルバム「デイトナUSA」も東芝EMIから大好評発売中。3,000円

NEWS ミサワとセガが考えた画期的学習机 「ハイパーデスクMIRAI」で学べ！

ミサワホームはセガと提携し、一般家庭でコンピュータ教育が行える「ハイパーデスクMIRAI」を発表した。これは学習デスクにセガの「PICO」とTVモニタを内蔵したもので、専用ソフトを使って、新しい学習スタイルを提供しようというもの。ソフトは英語、音楽など感性・偏差値・国際性を延ばすものを予定。15万円。

NEWS セガ・最新デジタルスタジオが完成！ 映画「RAMPO」がサターンソフトに

5月25日、完成したばかりのセガ本社デジタルスタジオで、セガサターンソフト「RAMPO」用の実写シーン撮影が行われた。このソフトは、奥山和由氏が製作・監督の同名映画(6月25日公開)を、松竹の全面協力でADVゲーム化するもの。原作の面白さにゲーム性が十分加えられるそうで、完成が期待できる。

中山社長に、強引に映画のゲーム化を迫ったという奥山監督。

ゲーム用の撮影に戸惑いを見せたヒロイン役の羽田美智子さん。

●スパⅡチャンピオンシップ'94に参加せよ

今年も「スパⅡ チャンピオンシップ'94 IN 国技館」が8月14日に行われるぞ。腕に自身のある強者よ集まれ！ パスポートがほしい人は、往復ハガキに、必要事項(欄外参照)を記入し、〒104-91 東京都中央区京橋郵便局11号「スパⅡチャンピオンシップ'94事務局」BP係まで応募しよう。

●クラシックで楽しむゲーム音楽コンサート

ゲーム音楽の大御所すぎやまこういち氏と東京交響楽団による「ゲーム音楽コンサート4」が9月4日に東京・サントリーホールで開催、おなじみのゲームミュージックがフルオーケストラの演奏で楽しめる。チケットは6月10日から全国一斉発売だぞ。お問い合わせはサウンド・ギャラリー(03-3351-4041)まで。

●「餓狼伝説2」映画化記念イベント第2弾決定！

7月上旬の公開を控え完成間近かの松竹映画「餓狼伝説」。大盛況だった東京に続き、記念イベント第2弾が決定した。声優の三石琴乃さんらを招いて、6／11・京都シルクホール、6／12・名古屋NBNホールにて開催。詳しくは松竹宣伝部イベント係(03-3542-5551)まで。107ページの告知も見てくれ!!

●メディアのマッサージを受けてみないか

6月25日、下北沢〝CLUB 251〟で「テクノマッサージ」が行われる。大画面にCGデモが映し出される中での、テクノサウンドライブや、「デイトナUSA」&メガドライブのプレイが楽しめる。出演は加藤賢宗、B-2DEP'T(写真)ほか。平沢進もCGで参加。(問合せ：03-5512-1720：CRJ委員会)。

●PCエンジンが価格を引き下げ新登場！

価格を29,800円と大幅に引き下げたPCエンジンDUOの最新型「DUO-RX」が6月25日に発売される。本体の性能はこれまでの「R」と同じだが、添付パッドが6ボタン化(アーケードパッド6)され、またボディカラーがこれまでのライトグレーからシャドーグレーに変更された。

●光栄の異色本「少女マンガの愛のゆくえ」

毎回、異色のテーマで人気を呼んでいる「光栄カルト倶楽部」シリーズ最新作は、荷宮和子の「少女マンガ愛のゆくえ」。世の少女達に影響を与えた少女マンガ群の変遷とマンガに出てくるセリフを通して少女たちの姿を読み解いたもの。掲載作品は「ベルサイユのばら」「エースをねらえ」「キャンディキャンディ」など超名作ばかり。20代の女性には感慨深い一冊か!? 1,200円。

INFORMATION■岡山放送「BEメガワールド」の放送予定：6月16日「とられてたまるか!?」、6月23日「新創世記ラグナセンティ」。お楽しみに!!

※このコーナーで紹介したイベントなどへの申し込みは必要事項：①住所②氏名③年齢④職業(詳しく)⑤電話番号⑥性別を必ず明記のこと。締切は、特に指定がないものはすべて7月7日(消印有効)。

NEW RELEASE

CD 立河宜子／あなたとなら ～君がいれば～

フジテレビ「お願いデーモン」、「この世の果て」など、ドラマで活躍中の立河宜子がＣＤデビュー。しっとりた感じのこの曲は、テレビ朝日系列の「トゥナイトⅡ」エンディングテーマとしても流れているので、もう聴いた人も多いだろう。目指すは唄える女優だ。

●avex trax／発売中／￥1,000

CD 中山美穂／Pure White

作詞作曲に加え、自ら企画書を書きすべてのレコーディング行程に立ち会うなど力の入った中山美穂のセルフプロデュースアルバム。曲はグルーヴ感を重視と言えば簡単だが、サウンドや声など今までのアルバムとは全く雰囲気の違う仕上がりになっている。古舘ボイスもアリ。

●キングレコード／6．8発売／￥3,000

CD 松岡直也／ヴィーナスを探せ

テレビ東京系「J・LEAGUE・LIVE」のオープニングテーマ「THE STRIKER～勝利のストライカー」と中森明菜に提供しレコード大賞曲となった「ミ・アモーレ」の新アレンジを収録。これからの季節をカラっと爽やかに演出するラテンフュージョンをたっぷり聴かせてくれる。

●ワーナーミュージックジャパン／6.25発売／￥2,900

CD ときめきメモリアル

コナミのPCエンジンゲーム「ときめきメモリアル」のCDドラマが登場。ゲームのメインキャラクターに加え、オリジナルの登場人物を設定し３部構成の学園ラブストーリードラマとテーマ＆イメージソングで贈る豪華版。おなじみ国府田マリ子も１曲歌ってマス。

●キングレコード／発売中／￥2,800

CD WEATHER SIDE／Driving A GO GO

アウトドア派の夏に欠かせないドライブミュージックといえば、いくつか定番があるんだけど、新定番になりそうなのがこのWEATHER SIDE。夏、海、風をイメージしたサウンドにキャッチーなメロディはファーストアルバムでありながらベストアルバムのように気持ちがいい。

●ポニーキャニオン／発売中／￥2,300

CD うじゃうじゃパラダイス

メガＣＤの「ゆみみみっくす」でおなじみの竹本泉。氏の人気コミック「うさぎパラダイス」と「アップルパラダイス」の世界をCDにしたのがこのアルバムだ。構成はドラマ＋曲。曲の作詞は竹本泉本人で歌うのは井上麻美。なんとも複雑でありナイスなコンビと言えますですな。

●ライナーノーツミュージック／発売中／￥3,000

CD BO GUMBOS／SHOUT!

BO RECORDのライブCD第２弾。今回はホーン４人、女性コーラス２人、ギター１人をゲストに迎えた豪華メンバー。ソウルやＲ＆Ｂの名曲カバーで構成されたホットなライブをそのまま詰め込んだ。大音量でライブハウスの雰囲気を感じよう。ライブＣＤ第３弾も近日発売。

●FILE RECORDS／発売中／￥1,980

VIDEO 教祖誕生

ここ数年の新興宗教のブームに合わせ、ビートたけしの原作を映画化。ストーリーはなんとなく新興宗教に入ってしまった若者が、理想と営利主義との違いに苦悩するというもの。出演はビートたけし、萩原聖人、岸辺一徳、玉置浩二。

●ポニーキャニオン／6.17発売／￥15,800

SEGA CM INFORMATION

CLIP．24

CM探偵団でおなじみだったCM紹介コーナーが、装いも新たにニュースコーナーに登場。今月は、今までとちょっとノリの違う「ソニック3」のCMと、セナ追悼企画の２本立てだ。

NOW ON AIR! 「ソニック・ザ・ヘッジホッグ3」ノンストップ篇

【主な放映番組：「幽☆遊☆白書(フジテレビ系：土曜18時30分～)」、「キテレツ大百科(フジテレビ系：日曜19時～)」他】

次から次へと変わるシーンは、ちゃんといろんな場所でロケをしたもの。ちなみに海や森のシーンは沖縄の石垣島で撮ってきたそうだ。

アメリカンなソニック？

「１」が粘土のクレイアニメ、「２」は大々的なクイズキャンペーン、そして「ＣＤ」が派手なＣＧ映像と、毎回注目を集めてきたセガの看板ゲーム「ソニック」のＣＭだが、最新作の「３」では、一転、コミカルな内容にまとめられている。セガ曰く「ソニックは、もはや世間的にも定着したので、今回はゲーム内容よりもソニック自体がもつパワーを伝えたかった」とか。さて、みんなの感想はどうかな？

アニメ部分は白組。ソニックの顔は最近ちょっと海外寄りの顔になりつつある気がしなくもない？

放映データ

●放映期間：'94年５月14日～●収録：５月10日●制作：(株)電通、(株)アームズ●演出：小林浩美●ナレーター：杉江信一、WARD E. SEXTON●出演：池上竜馬、後藤康夫

追悼 PLAY BACK 「アイルトン・セナスーパーモナコGPⅡ」セナ・ドキュメンタリー篇

彼自らが熱いメッセージを語ってくれたＣＭは、見る者の心を打った（本誌1992年10月号「ＢＥメガＣＭ探偵団」より転載）。

セナが残した熱いメッセージ

去る５月１日、サンマリノＧＰにおいて、Ｆ１界の英雄アイルトン・セナがこの世を去った……。そのセナが自ら監修した「スーパーモナコＧＰⅡ」のＣＭには、彼自身が登場し、その熱いメッセージは、見る者を当時感動させた。「私は今回、人間的な面で競争し、勝ち、そしてナンバーワンになること、すなわち〝チャレンジ〟と〝楽しさ〟を同時に伝えようとしました。このゲームをできるだけ楽しんで、創造力を磨き、私やゲームのテクニシャン達、そして自分自身に勝とうとしてください」。

……〝ゲームを楽しみ、自分自身に克つ〟。セナの雄姿はもう見れないが、彼の想いは永遠だ。

ＣＭのロケは'92年５月12日、ポルトガルリスボン郊外のティレス空港内で行われた。

INFORMATION■ヒューマンクリエイティブスクールでは、コンピュータ・エンターティナーの登竜門「ヒューマン コンピュータ エンタテインメント・コンテスト'94」を開催する。コンピュータを使って創作した未発表の作品を対象に、プログラムやサウンドなど部門を設置。グランプリには賞金100万円が送られ、著作権も応募者本人帰属する。詳しくはＨＵＣＥＣ'94運営事務局(0422-23-1111)まで。

お待たせしました！

KONAMI '94 新作ラインナップ発表

スパークスター ロケットナイトアドベンチャーズ2

第1弾 魂斗羅 ザ・ハードコア

コナミファンのみんな、本当にお待たせ！ いよいよ今月からコナミの'94年新作タイトル群が続々と登場します。まずは、おもちゃショーにも出展された最新アクションを２本紹介しましょう。これは期待していいですよ。

'94 NEW LINE UP 1

ボディをシェイプアップしてあのヒーローが帰ってきた

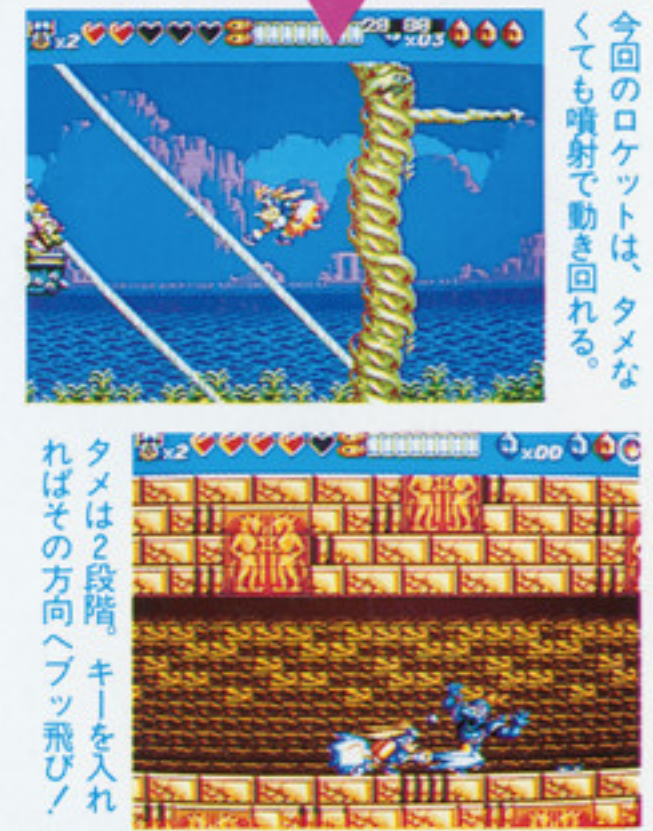
スパークスター ロケットナイトアドベンチャーズ2

●9月発売予定 ●8,800円
●ACT ●8M+B・B

平穏な世はまだまだ訪れなかった……

前作でデボチンドス帝国を壊滅したスパークスターだが、帝国に支配されていた種族が呪縛からとき放たれて、暴れ出したからさぁたいへん。しかも、その中から帝国に代わる邪悪な魔導国家が現れたってんだから、またまたヒーローの出番ってワケだ。だが、スパークスターの存在を知った魔導国家の王ゲドルは、ロケットナイト抹殺指令を出しやがった。それに、スパークスター一の鎧の秘密もあいまって、今度もただじゃすまねぇ闘いになりそうな予感だぜ。それはそうと我らがスパークスター、イメチェンしたのがわかったかい？いい男になったねぇ／

スタイルもロケットもパワーアップして帰ってきたスパークスター。激戦必至だ！

ロケットアクションもパワーアップ!!

今回のロケットは、タメなくても噴射で動き回れる。

タメは２段階。キーを入れればその方向へブッ飛び！

開発スタッフに聞く スパークスターのみどころ

現在の開発状況はほぼ順調です…というか、いつもどおりドタバタとやってます(笑)。スパークスターのグラフィックが描き直された理由は、少しシャープな感じを出して、カッコよくしたかったんです。今回雑誌に掲載されてるスパークスターはちょっと顔つきが恐いんですけど、最新のバージョンでは、目のあたりが若干描き直されています。

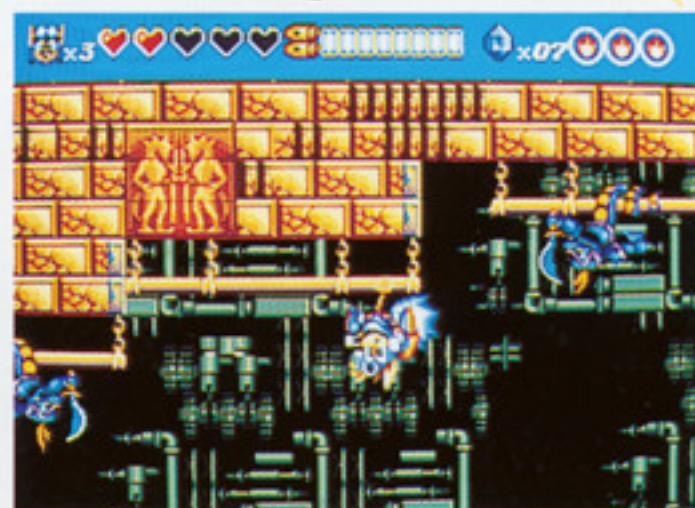
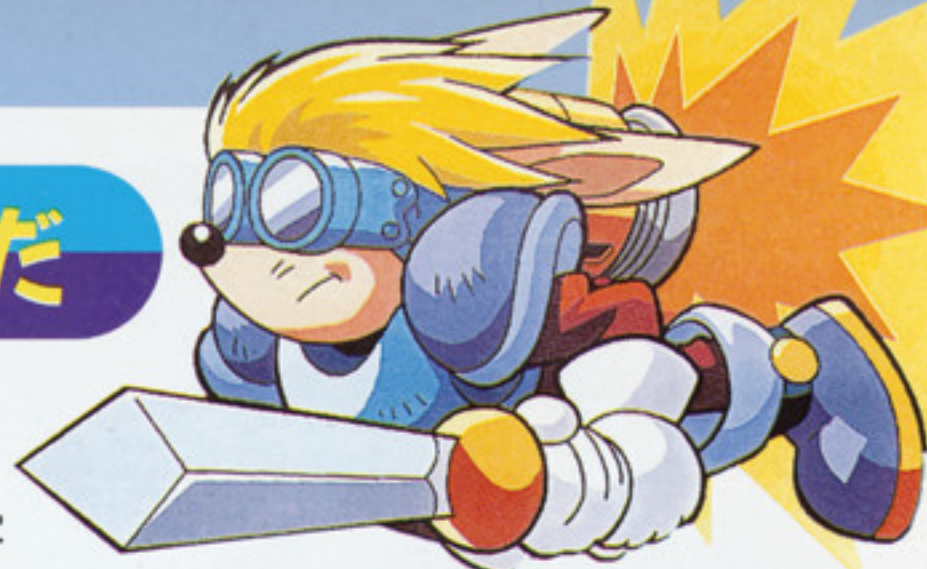
内容的には続編なのですが、私達スタッフとしては、別物を作っているつもりなんです。全く違った〝ロケットで空を飛ぶゲーム〟を目指してるんです。ですから、最大の特徴はロケットアタックが「溜め動作」なしでできることです。

また、これによって、前回いろいろと指摘された難易度も、だいぶ易しくなったと言えるんですよ。それから、一般的なアクションゲーム用の仕掛けを入れたとしても、ロケットアタックを使えば通り抜けられてしまいますから、仕掛け用のアイデアはかなり考えて、他にはない斬新なものを入れています。横スクロールの高速アクションですから、ソニックを意識してないって言うとウソになりますけど、でも似てるところがあればきっちり変更するようにしています。今明かせる見所と言えば、冒頭は、いきなり巨大ロボの格闘から入るんですよ。前作で好評だったということもあるんですが、ロケットナイトの謎を説明するシーンにもなっています。後の方にも出てくるんですが、それはまだ秘密です。それから、空中戦艦の登場するステージはかなりの見所でしょうね。

シューティングではないけど、空を飛び回れるゲーム。それを私はアクションゲームでやってみたいなと思って開発しています。今までにないアクションですから、まあ、やってみてください。

仕掛けのアイデアだって面白くなっているのだ

下に、シーツ(!?)を持ったちっちゃい仲間が。敵の下にもいるぞ。両端は壁になってるし、なんか面白そうだね。これで闘うのか!?

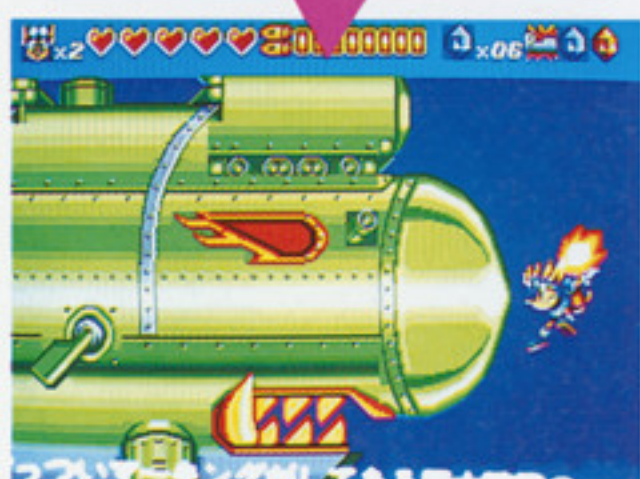
前作では、めまぐるしい展開で楽しませてくれたこのゲーム、今回も、前作にまして楽しい展開と仕掛けが待っているようだ。右の写真のように、ミニゲームっぽいアトラクションがあるのも見逃せないね。それに、しっぽぶら下がりや、ロケットアクションを駆使して進むのは変わっていないみたいだね。この他にどんなトラップが待っているのか、今から想像して！

ぶら下がりシーンもスパークのアクションの見せどころ。またまたハチャメチャな展開に期待！

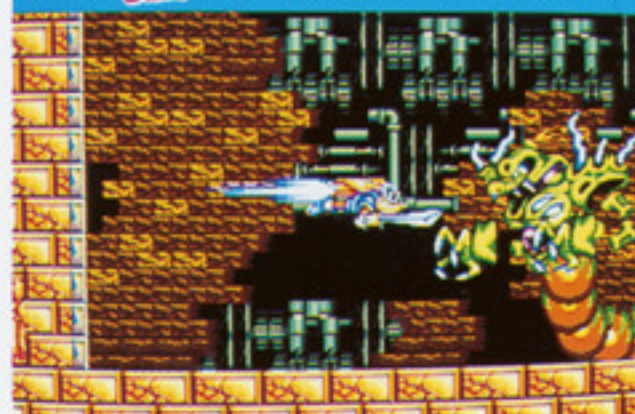
デカキャラだってもちろん出ます！

もちろん、ボスだってたくさんいる。写真を見てわかるように、今回も巨大な空中戦艦が登場するようだ。中には、前作よりパワーアップして出てくる兵器なんかもあるみたいだし、期待しまくっちゃうよね。その動きだって、前作以上にクレイジーなはず。とりあえず、下の写真を見てくれ。砂漠でおなじみのモンスターやらヘビみたいなモンスターやら、相手しがいがあるね。

サンドワーム!!

砂漠から、ブボォと首をもたげるサンドワーム。スパークは食われちゃうのかな!?

巨大戦艦が！

ごっついマーキングがしてある巨大戦艦の前頭部。スパークがこんなに小さいの。

これは強そう………

なんか、いかにもなヤツ。しっぽとか、ツメとかで攻撃してきそうな。たまらん。

ライバル達も健在だぞ!!

前作のラストでスパークスターと対決したアクセルギアも、もちろん登場！　でも、今度はどんな役で出るのかまだわからないぞ。敵もなんか強そう！

前回の闘いでスパークスターに敗れたが、新たに新必殺技を編み出していたらしいぞ。そして、再びスパークに闘いを挑む。スパークと同じく、ロケットナイトの鎧を着ているが、その謎もとけるのか!?

シェリー姫は、前作でも登場したゼピュロス王国のプリンセス。チェリー姫は、シェリー姫の妹で、姉の恋人であるスパークスターに、秘かに恋焦がれている。ゲームでは、どんな登場のしかた(!?)をするのか楽しみだね。王様は今回出演ナシらしい。カワイソ…。

敵の、魔導王国ゲドル。その内部はまだまだナゾだ。パエソルは、忍者の隊長というけっこう強そうな感じの敵。でも、どこかオマヌケキャラっぽい感じもするね。ゲドル王は体がデケー顔がこえーなんかすげーの三拍子。

スパークスターSFCにも進出

んでもって、なんとこの「スパークスター」、ＳＦＣでも出るのだ。ちょっとビックリなんだけど、でもこのＳＦＣ版、設定は同じだけどストーリーなどはそれぞれオリジナルになっているんだ。「スパークスターというキャラクターを浸透させたい」というコナミの狙いどおり、メガドラから生まれたヒーローが、みんなの人気者になるといいね。ガンバって。

スーファミでも人気になるといいね。ガンバレ！　スパスタ！

COLOR SPECIAL

コナミのこべや①

突然ですが、私と一緒にコナミの広報を支えてきた砂井さんが結婚退職しました。これがその証拠写真です。早砂コンビが解散ちゅーことで、今はとても寂しい早坂でございます。あーあーイジイジ。メガドライブにこうして新作が発表されたじゃないの。さっ、お仕事、お仕事よ！　というわけで皆さんたいへんお待たせいたしました。東京おもちゃショーに遊びに来れた〝ラッキー〟君は良かったね。スーパーイイ男になった「スパークスター」とＭＤオリジナル「魂斗羅　ザ・ハードコア」をフリープレイできたでしょう。開発途中のサンプルだったけど、たくさんの人に遊んでもらえて、早坂もうれしいです。これからこの２タイトルの情報を逃さないように毎月ＢＥメガをチェックしてね。よろしく！(コナミ 早坂)

KONAMI

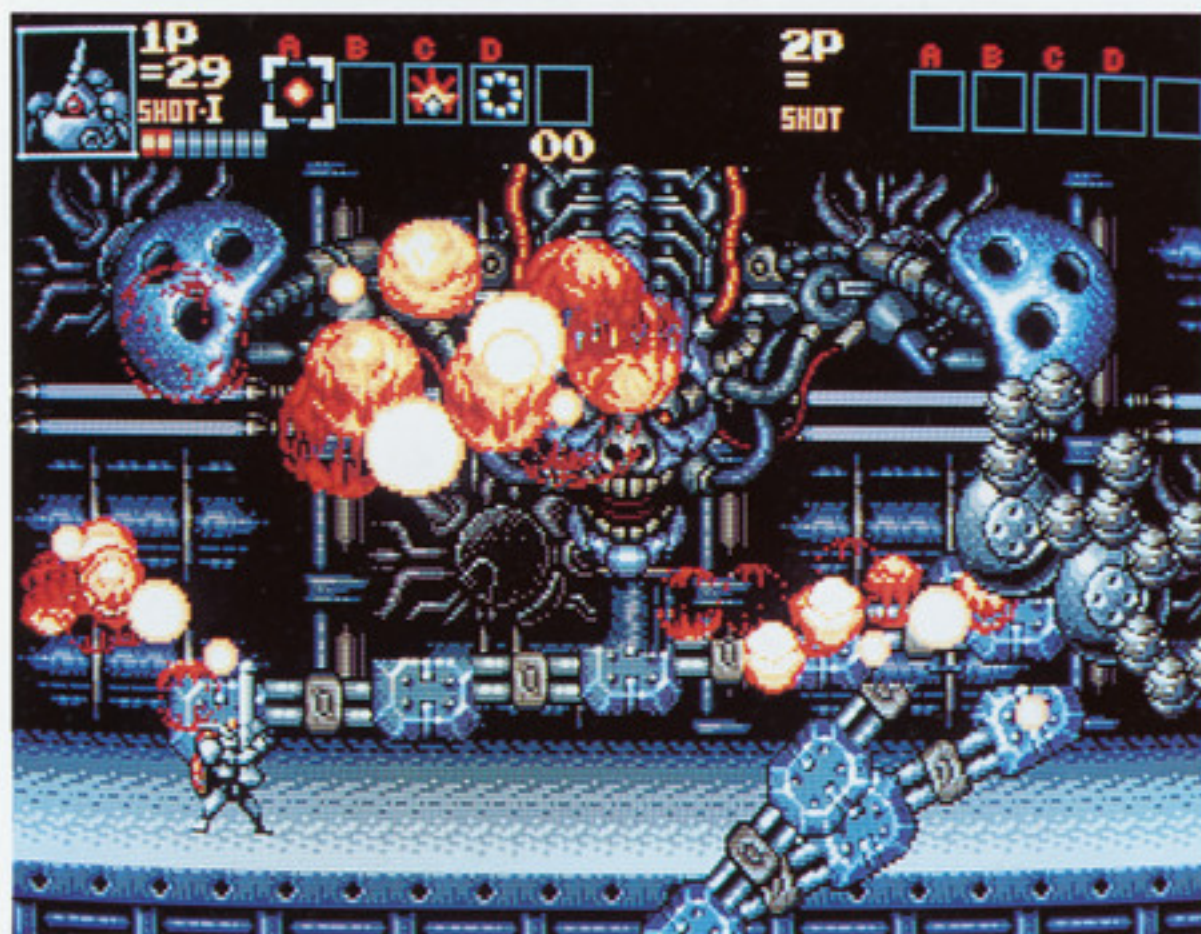
'94 NEW LINE UP 2

コナミの名作アクションシリーズ続編がメガドライブに登場

魂斗羅 ザ・ハードコア

●9月発売予定 ●9,000円
●ACT ●16M+B・B

とにかくひたすらハデにヤツラを撃ちまくるのみ！

超巨大な機動兵器が、魂斗羅部隊に迫る！ SFC版にも負けないこの迫力は、超期待モンだ。すんごそうだぁ!!

スーパーファミコンで発売以降、その続編が登場しなかった「魂斗羅」シリーズだが、コナミがメガドラ参入した時に、これを期待しなかった人はいないだろうね。そのゲームが、装いも新たに登場することになったのだ。しかも、このゲーム特有の2人同時プレイもある。それに主人公も4人からセレクトできるんだからすごいパワーアップだ。今回はその第1報だから、とにかく画面写真を見ろ！

これが新たな「魂斗羅 ザ・ハ

レイ・パワード

「エイリアン戦争」後に結成された、「統合軍機動部隊特殊任務班K-X」。通称「魂斗羅部隊」のメンバー。スラム出身で不良グループのリーダーだったが、生まれながらの戦闘センスと野性の勘を見いだしたドイル班長に拾われ、特殊部隊の訓練を受けて今日にいたる。クールだが闘志を秘めている。

基本的には、シリーズおなじみの主人公と同タイプ。武器も、おなじみのが使える。

シーナ・エトランゼ

「魂斗羅部隊」の紅一点的存在。そのボディとフェイス、美しい外見とは裏腹に、男にも負けないすさまじい戦闘能力を持っている。彼女自身はゲリラ戦を得意とし、ジャングル戦での彼女の能力は一個小隊に匹敵するといわれている。部隊では、レイ・パワードと1、2を争うほどの優秀な戦士だ。

タイプは、レイと同じ。でも今回は、全員スライディングができるのた

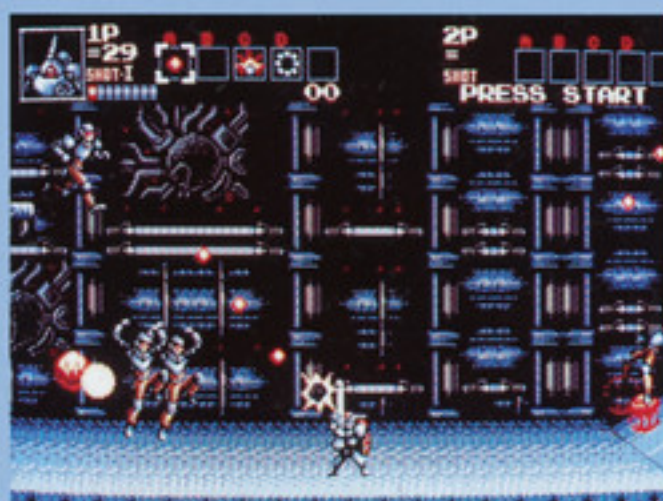
SFC「魂斗羅スピリッツ」との関係

SFCの「魂斗羅スピリッツ」は、突如出現したエイリアン軍団と人間との闘いが背景になっていた。それが後に「エイリアン戦争」と呼ばれるようになり、それから5年後がMDのストーリーになっているのだ。

魂斗羅といえば、スタートのイメージは廃虚だね。

拡大縮小を使ったオリジナルステージ。でも、不評。

シリーズ初、バイクで高速シューティングシーンが。

開発スタッフに聞く 魂斗羅 ザ・ハードコアのみどころ

「魂斗羅」好きの連中が集まって、現在、燃えまくりで作ってるんです。SFC版の続編という設定ですが、内容的にはかなりリニューアルされていますね。シリーズものをやるうえで、タイトルから受けるイメージを踏襲して作ることも必要ですが、良い方向で裏切っていかないと、本当に続ける意味はないんじゃないかと思うんです。最近のゲームは大作主義になってきて、電源を入れるのに気合いが必要っていうものが多いでしょう。プレイ時間を気にしなくちゃならないとかね。今回は逆に「気に入っているCDをときどき取り出して、何気なく聴くように」というコンセプトでゲームを楽しんでもらうことを狙いました。繰り返し遊ぶことに耐えられる、密度の濃いゲームに仕上げますよ。このシリーズは個人的に思い入れがあって、MD参入当時から、自分の手で決着をつけたいと考えていましたからね。

ストーリー部分での、ゲームを盛りあげる工夫もあります。随所にイベントが用意されていて、選択肢によってその後の展開が変わってくるというような。途中の分岐だけでなく、最終ステージの内容やエンディングも違ったものになりますよ。プレイヤーの選び方もポイントですね。

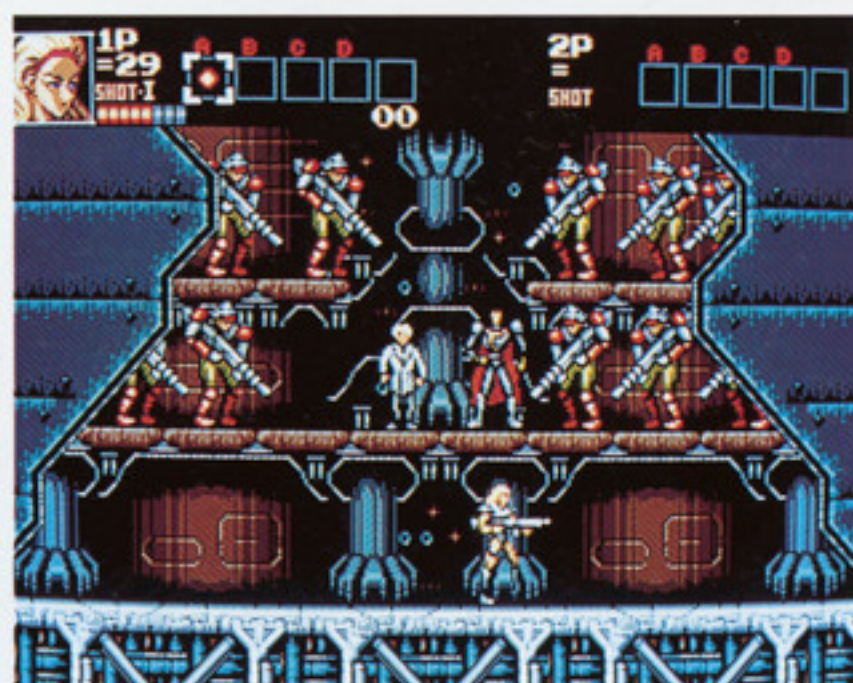
多関節の敵キャラが、ただ動くだけではあたりまえですが、これを3次元計算で出しつつ、フォント転送で動かしつつ、背景を描き換えつつ、ラスター処理しつつ、割り込みをかける……というように、ありとあらゆる技術を投入してますよ(笑)。ただ、「技術」はあくまでも「方法」なので、それが主役になってはいけないとは思いますね。ですからやはり、アイデアに注目していただきたい。'94年を代表するアクションゲームにすべく、持てる力のすべてを発揮していますので、期待してください。

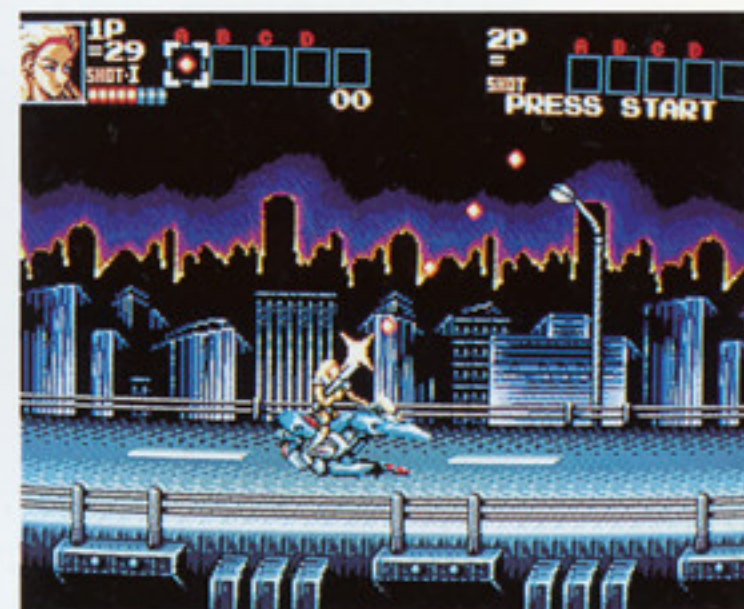
アクションにつぐアクション これぞ魂斗羅の醍醐味だ！

「魂斗羅～ザ・ハードコア～」の相手はどうやらエイリアンではなく、都市の防衛システムを制御していた狂える軍事コンピュータらしい。平和な都市を、無人の機動兵器が破壊する！

今回も、廃虚と化した街から始まる。オラァ、ブッぱなせ！

スタート地点だと思うが、SFC版と似たグラフィック。

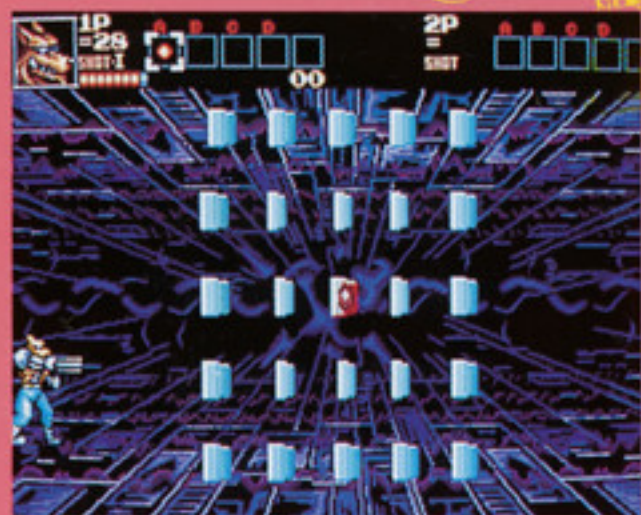
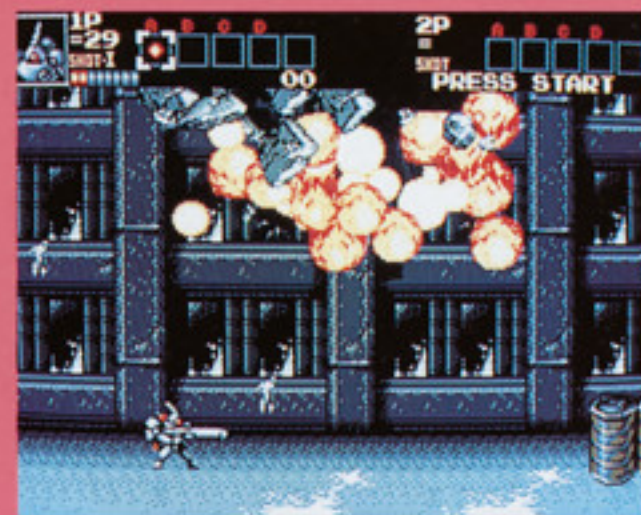
斜めに落ち込んでゆくステージ。SF的な感じだぞ。

埋まるほどの兵士の中心に、敵であるバハムート大佐とDr.ジオ・マンドレイク。ヤツラがコンピュータを狂わせた!?

SFC版にあった、高速バイクステージがあるようだ。ここにどういった敵が現れるか楽しみだぞ。

ードコアの主人公達だぜ

ブラッド・ファング

発達した遺伝子工学と最先端のサイボーグ技術が生んだ最強の戦士。その外見は人間からほど遠いものの、常に沈着冷静で部隊内での信頼も厚い。パワーでは人間を凌ぎ、強靭な肉体を駆使した格闘戦を得意とする。また、負傷した際に再生する能力もあり、少しの攻撃ではびくともしない。まさにモンスター。

ブラウニー

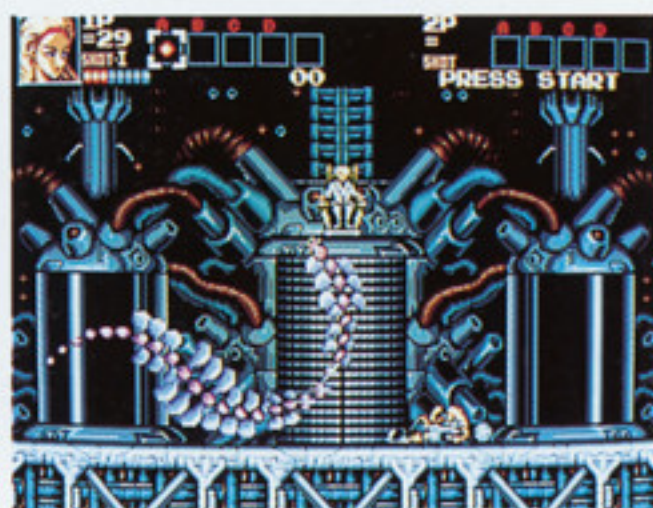
正式名称「CX-1-DA300戦闘ロボ」。しかし、ロボットらしからぬ愛敬を持っており、その性格から部隊内ではブラウニーという愛称で親しまれている。様々な情報処理システムとリンクする機能を搭載しており、極秘諜報活動で右に出るものはいない。また、小型で戦闘では有利に展開できる。

パワーアップ武器の中には、パンチやタメる飛び道具(銃ではない)などが使える！

地雷や、バリアのような特殊な装備が使えるブラウニー。ちっちゃいし、カワイイ!?

度肝を抜く演出もたっぷり！

アクティブなアクションを要求されるこのシリーズだが、このMD版もハンパじゃない。激しい演出と、的確なアクションの噛み合わせが、このゲームの醍醐味。もちろん、SFC版にあった巨大ボス級のヤツがゴロゴロ出てくる。実際に動いているところを見たいよね。やりてぇ！

ドロドロに解けた外壁と、そのはるか向こうにいる巨大人型機動兵器。どうなるんだぁ！

ナイアガラライクな滝の中から、古代を思わせる生体兵器(!?)が。足場をつかんでる！

ここは、敵基地内か？ それとも軍事コンピュータの中枢か？ ドキドキワクワクゥ！

Dr.ジオ・マンドレイクが見おろす下で、ハムシのような生物と闘う。これもバイオ兵器!?

COLOR SPECIAL

コナミのこべや②

KONAMI

BEメガ読者の皆さん、突然ですが、新人広報赤堀美香です。今年の春短大を卒業してコナミに入社しました。まだわからないことばかりですが、毎日がすごく新鮮です。会社では早坂先輩のお隣の机で、お手伝いをしたり、各編集部へ打ち合わせに出かける早坂先輩について行っていろいろと教えてもらっています。出版社ってお堅いイメージがあったけど、ゲーム誌の人は結構若くてラフな感じでした。というわけで、コナミ広報は新体制で頑張りますから、応援よろしくお願いします。

エコー・ザ・ドルフィン2

美しいブルーラングーンが！イルカ達が帰ってくる!!

待ちに待った「エコー・ザ・ドルフィン」の続編は、8Mから16Mへ!! ステージもボスもグラフィックもパワーUPして帰ってきた！ もう君はイルカから目が放せないのだ！

重厚なBGMとともにエメラルドブルーをゆるやかに泳ぐイルカ達。発売と同時に、メガドライブユーザーにエコロジー精神を芽生えさせた「エコー・ザ・ドルフィン」の続編が堂々と今、登場するのだ。
小さな岩礁から、北極や海底都市アトランティスへ。さらに、他星系の惑星ボルテックスまで仲間を助けに向かった1匹のイルカ、エコー。敵生命体クイーンを倒して、仲間を助け出し、故郷の岩礁へと帰ってきた彼に、新たな使命が待ち受ける。クイーンは生きていたのだ。そして、突然エコーの前に現れたトレリアと名乗る未知の美しい生き物。その生き物はエコーに希望と絶望、2つの未来を見せ、その分岐点がエコーにあるという。今、地球の未来をかけて、エコーが再び旅立つ時がやってきたのだ。というのがゲームのプロローグ。なんかすごいよね。
君も、またエコーと一緒に戦うことになるのだ。がんばんなきゃ！

さらに美しく!!

さらにミステリアスに!!

この美しさを増した海底の岩礁を見よ！　前作よりも、海の奥行きが増している。容量も、8Mから16Mへと増え、さらに海とは何なのかを追求してみたくなる。エコーが帰ってきたのだ！

海底神殿の壁面に張りつくボスらしき異生物が。どうやって倒すのか。このように、ゲームとしても充実している。動きも、もちろんすばらしいに違いない。

3Dステージもあるんだ！

今回は、3D視点で展開されるステージもあるのだ。このステージが、ゲームのどんな場所で使われるかはまだわからない。操作はどんな感じになるのだろう。右に見える青白く光るリングは？　謎はつきない……。

呼吸と体力のメーターが示すとおり、操作やシステムは前作と変わらない。前作をやったことのない人も、すぐに遊べるはず。この画面では、左にクラゲが見えるね。前作では敵だったけど、今回はどうなのかな？　次号も引き続き紹介していくぞ。

フィン2

●セガ●発売日未定
●価格未定● ACT
●16M

またイルカづくしのセガのこの頃!!

「エコー」といえば、この1年セガはイルカに関係したゲームを出し続けた。まず、メガドライブで「エコー・ザ・ドルフィン」を発売し、その後ゲームギアでも同タイトルを発売している。そして、TVの報道番組では、新ハードのサターンの機能表現として、「エコー」のオリジナルビジュアルを公開した。これほど、ゲーム業界に影響を及ぼした動物もいないだろう。ゲーム自体も、現在でも高い人気を保っている。業界関係者では多忙な仕事の合間に、リラックスするためプレイしている者も少なくない。(現実逃避という噂も)。実際のイルカに合うには、かなりの費用と日数をかけて南海へ向かわねばならないが、このゲームのおかげでイルカと簡単に遊ぶことができる。イルカが人類に与える影響は多大だと科学者は言う。私達も気軽に彼らとつきあおうじゃないか。

すべてはここから始まった

エコー・ザ・ドルフィン
メガドライブ/93年7月30日発売

突然の竜巻に、仲間を連れ去られてしまい、仲間を探す旅に出るイルカ「エコー」。イルカを主人公にし、海を泳ぎ回るという斬新な切口が話題を呼んだのがこれだ。ブルーを主体としたグラフィックに、リアルな海洋生物が泳ぎ回るこのゲームだが、難易度は先に進むにつれて難しく、ユーザーを悩ませたのも事実なのだ。

要所でエコーを助けてくれたクリスタル。誰がいつ、何のために作った?

仲間をなくし、孤独となったエコー。これは、エコーが成長していく物語。

海は、エコーのものだけではない。海洋生物達がエコーの行く手を阻む。

小さくなっても元気

エコー・ザ・ドルフィン
ゲームギア/94年3月11日発売

メガドライブ版をアレンジ移植したGG版。小さくなってしまったものの、エコーのゆるやかな動きなどはメガドライブ版と変わっていない。

エコーがまるでカツオのようだが、動きはなめらかなのだ。

クリスタルもある。ホントによくメガドラ版を再現しているのだ。

小さいながら、ちゃんと作ってあった。これは、竜巻に仲間が連れ去られる場面。

そして、サターン版のデモ……

TBSの報道特集で、新機種サターンの機能を説明するために発表されたエコーのビジュアルクリップ。青い海を泳ぎ回るエコーと、その仲間達を、様々な視点から捉えている。このグラフィックの美しさを見てほしい。サターンでも「エコー」が発売されるといいね。

イルカ伝説に終わりはない!!

もうすぐ会えるね!!

エコー2に寄せる期待と希望 ライター編

戸塚井一 俺はGGでエコーさんをいじらせてもらっているか、いや、いるが、あのなんつーか、"箱庭的大海"っていう舞台設定がスキっすね。今回はもっとミステリアスなムードになるそうで、うれしいやらビックリやらです。ところでGG版も出るのかな。ねえ。

作山軍曹 イルカといえば、オレも去年はイルカを実際に見たり触れたりと豊富な体験をさせてもらったぞ。ゲームも、難しかったがエンディングを見た。2に期待することは、難しさではなく、やっぱり楽しさと優しさだ。ヘタにゲーム性にこだわらないでな。

戦慄大王 イルカの頭には気持ちよさそうな穴がある。時々プシューって水を吹く。なんのための穴かはオレにとってはどうでもいい。大切なのは"気持ちよさそう"だということ。彼らはたぶんいいやつらだ。でも、あの穴はオレを挑発しているように見える……。

佐々木かふー 去年、鴨川でイルカを見た。水槽のガラス窓の1つにへばりついてたら、イルカが「はいはい、今そっちにも行ってあげますよ〜」てな感じで愛想を振りまいてくれた。しかし、体には水槽にぶつかってできたらしい傷あとがついてて、少し悲しかった。

「ジュラシック・パーク」がバーチャルシネマになって再登場だッ!!

JURASSIC PARK

TM & © 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. & AMBLIN ENTERTAINMENT, INC.

映画の興奮をそっくりそのままMEGA-CDの中に押し込めて発売決定だ。

ジュラシック・パーク

●セガ●9月発売予定
●価格未定●VIC●CD

以前のメガドライブ版は、カートリッジによるアクションゲームだった。システムもユニークなものだったが、今度はＣＤでアドベンチャーゲーム、それもバーチャルシネマシリーズの１つとして発売されることになった。

プレイヤーは研究所の調査員として恐竜あふれるジュラシック・パークに向かう。そこで７種類の恐竜の卵を回収しなければならない。しかし、その作業は、卵を守る恐竜や卵を狙う連中がいて簡単にはすまないようだが……。

画面に登場する恐竜はアニメーションで動き、移動時の画面は実写フィルムを使用し、それぞれ動画で取り込んでいる。映画以上の迫力でゲームが進んでいくこと間違いナシだ。

カーソルを合わせて調査

普段はカーソルを操作し、気になるところでボタンを押す。たまに恐竜と戦うこともある。

トリケラトプスか!?

ＣＤなので当然のように恐竜の鳴き声がリアル。効果音もＱサウンドを使っているだけに臨場感たっぷりだ。

屋内では?

各地にある情報ターミナルを使えば、高名な恐竜博士に恐竜の説明を聞くことができるぞ。

トムキャット・アレイ

●セガ
●発売日未定
●価格未定
●VIC●CD

臨場感たっぷりにドッグファイトを満喫！

最強の戦闘機F-14Xトムキャットを駆って敵基地制圧の任務を完了せよ！

「トムキャット・アレイ」の最大の特徴は、動画取り込み画面につきる。今まで見られた動画取り込みのゲームは、たいてい実際の画面よりも小さいものだった。しかし、この「トムキャット・アレイ」は画面サイズ目いっぱいのフルスクリーン動画取り込みを実現している。この結果、迫力あるドッグファイトが堪能できるようになったのだ。

操作は画面のアイコンにカーソルを合わせてボタンを押すだけ。敵影が見えたら照準を合わせてミサイルを発射すればいい。めんどうな操縦は任せて、戦闘に専念できるぞ。

指示に従って任務を達成

表示された言葉に従ってアイコンを選ぶ。言葉がわからなくても点滅物を選べばいい。

もちろん、爆発音やミサイル発射音などの効果音は忠実に再現されている。

トムキャット（F-14X）で攻撃を！

トレジャーの第4弾は対戦格闘だけど、頭もとれちゃってドカン!

夏のトレジャーコレクション

幽☆遊☆白書 ～魔強統一戦～ MD & GG ダイナマイト ヘッディー

ACT1 トレジャー製の格闘アクションはひと味もふた味も違うぜぃ

幽☆遊☆白書～魔強統一戦～

- セガ
- 9月発売予定
- 価格未定
- ACT
- 24M
- 4人まで対戦可能
- セガタップ対応

2人などとケチなことは言わん! 4人いっぺんに入り乱れて闘え!

トレジャーが格闘ゲームを作ると聞いて、「どうせ巷にあふれる亜流の内容でしょ?」などと思っているそこの君! それはちょっと認識不足ってもんだぞ。

なんてったって、最大4人同時プレイ(同キャラ対戦可能)、霊力ゲージの採用、そして手前と奥の2ラインで闘うという、豊富で粋なシステムなんだからね。

また、キャラクターは『週刊少年ジャンプ』で連載中の、皆さんご存知の「幽☆遊☆白書」を使用しているだけでなく、アニメーション版と同じ声優のボイスをサンプリングしているぞ。

プレイヤーが使用できるキャラクターは、現在のところ12種類の予定だが、なかには戸愚呂(兄と弟が別々に!)や、酎といったマニアックな顔ぶれもいるらしい。

細部はまだ謎のままだが、トレジャーの技術力とゲーム制作のセンス、そして人気コミックが融合したこのゲーム、発売予定の9月が今から楽しみだね。

フルパワーで出すと、同じ技(霊丸)でも派手さと威力がアップ! このように霊力を消費して必殺技を出すのが特徴だ。もちろん、減ってしまった霊力はいつでも(スキはできるが)回復可能。これも駆け引きのうちだ。

なお、操作は強弱の攻撃、ガードボタン、ライン移動(同一ラインに4人並んでも平気!)、方向ボタンでの前後ダッシュがある。6Bパッドにも対応。

原作に忠実な技!

アニメーターが描き起こした動画をもとにグラフィックを製作しているので、動きもなめらか。まだ3キャラしか見せられないが、なかなかのもの。

これは威力の弱い霊丸。右上のものと比べればその差は歴然だが、すぐに出せて霊力消費も少ないのが利点だ。

霊丸!

攻撃をうち消せ!

タイミングを合わせれば、相手の飛び込み攻撃をこちらの攻撃で相殺できる。これがけっこう熱い! 早く4人でやってみたいものだ。

次は開発チームの魂の咆哮を聞け!

トレジャー広報・悦子がお届けする

幽☆遊☆白書
～魔強統一戦～
制作進行状況 特別 レポート

トレジャー製の対戦格闘ゲームってことでどんな内容になるか楽しみだね。そこで、トレジャーの新広報・島田さんが開発室からのレポートをお届けしてくれた。なんとここだけの秘密の話も明かされたぞ！

技の応酬が楽しめる格闘ゲームが作りたかったんです

島田：対戦格闘ゲームが数多く発売される中、あえてこのジャンルを選んだのは？

はん：１年ほど前から、オリジナルの対戦格闘アクションゲームを企画していたんです。チームのメンバーが、以前格闘ものを手掛けたこともあって、ノウハウを持っていたし、私もオリジナルで新しい要素を入れて、メガドラにはなかったものを作ってみたいと思っていました。

うきょ：それまでメガドラで発売されていた格闘ゲームの中には満足のいくものがなかったんですね。特に、判定面とか処理とかの点で。

島田：オリジナルの特徴はどんなところだったんですか？

はん：格闘の面白さって１つは駆け引きですよね、人対人の。でもそれはもう当然として、さらに「技の応酬」をやってみたかったんですよ。防御しなきゃ技が防げないっていうんじゃなく、攻撃や反射神経でかわすような。ところが、開発をスタートさせてまもなく、世界観とかコンセプトが非常に近い格闘ゲームが登場して、「やられたな」って悔しい思いをした（笑）。それで企画を何度も再検討してたんですが、まあ、いろいろとあって、別に話のあった「幽☆遊☆白書」に、４人対戦のシステムや、攻撃を攻撃で防ぐとか、それを連続して出す“ウリ”の部分を生かしていくことになったわけです。

島田：「幽☆遊☆白書」のキャラクターゲームにしてみて良かったところというのは？

はん：アニメーターの方がキャラクターを描き起こしてくれるのですが、影の付け方や動きなど、個人的にかなり勉強になりました。ただ、容量のことなどはあまり考慮してくれませんから、いろいろと苦労もあるんですけど。あとは集英社に行けたとか、鳥嶋編集長に会えたとか（笑）。

島田：キャラクターゲームに決まってから、工夫された点は？

うきょ：ちょっとマニアックになっちゃうんですけど……今までのゲームって、空中で技を出すと一発しか当たらないんですよ。それが、特別な技だと何発でも当たるようにしてるとか、技の攻撃力が高ければ、飛び道具を消すこともできるんですよ。

島田：システムを作っていくうえで、難しいところは？

うきょ：やっぱり４人のキャラクターを同時に出すのは辛いですよ。単純に考えて、内部計算だけで倍かかるわけでしょう。しかも、１対１だったら相手の方を向いていればいいけど、４人同時対戦だと、敵味方を区別させて、どこを向いていいかを判定させたりもしなければならない。

島田：他に、ここは見てほしいというところはありますか？

はん：メガドラはいつもSFCに比べて声が悪いと文句を言われてますけど、今回はクリアですよ。BGMについては、アニメのエンディングの曲以外はすべてオリジナルを使います。あとは疑似縮小ですね。立ち位置が移動した際の表示は、ソフトによる縮小が行われています。プレイヤーは気づかないほど、違和感なくプレイできると思いますよ。他にも判定やゲームバランス等、見えないところでプレイヤーに貢献してるんです。もし「幽☆遊☆白書」に抵抗がある人でも、格闘が好きなら絶対遊べますよ。メガドライブユーザーで、今までの格闘ものに不満を持っていた人や、４人で対戦したいと思っていた人もね。例えば、３対１なら、いくら強くても１人側は勝てない。あの人は強いから遊べないやってことは、なくなりますよね。

おぎ：とにかく格闘好きには支持されると思う。メガドライバーって結構硬派な連中が多いから、キャラクターゲームってことで、「チクショーこんなナンパなゲームいらねーぜ！」とか言いそうだけど、とりあえずやってミソってカンジですね。

これが原型となった作品だ

当初、このチームが企画・開発を進めていたオリジナル４人同時対戦の画面（開発途上）を特別公開！　このシステムは「幽遊」に生かされた。

チームリーダー **はん**

逆らわないけど従わない。本音も言わない、嘘つかないリーダー……。

プログラム **うきょ**

格闘ゲーム歴４年、腕前はＳ級（のつもり）。→↓↘コマンドに命をかける。

グラフィック **おぎ**

夜逆転生活中のデザイナー。おかげで電車が空いて助かる、助かる！

広報 **島田悦子**

ＣＧを学んだ後、ゲーム業界へと乱入し広報に。開発の手伝いもする。

ACT2

メガドライブ版 今年の夏はヘディ夫の頭を飛ばしちゃってください

ダイナマイト ヘッディー

●セガ
●8月5日発売
●6,800円
●ACT
●16M
●1人プレイのみ

ヘディ夫の冒険もいよいよ中盤に！ 今までいろいろあったよねぇ

今まで地道に紹介し続けてきた「ヘッディー」も、いよいよ完成間近！ めでたく発売日も決定したし、まだかまだかと待っていたユーザーも購入資金と心の準備ができるってもんだ。

来月以降の大特集をひかえていることもあって、ふつうの紹介記事は今回で最後(の予定!?)。とりあえず、これまでのヘディ夫の冒険の軌跡と、ステージ5～6の名場面を見てやってくれ。

しかし、こうやってあらためてゲームの展開を見ると、各ステージの密度の濃さにつくづく感心させられるね。

クズ人形狩りで捕えられたヘディ夫は、処分前に仲間達と脱出。無事に逃げられるか？

人形だけの世界という、独特かつ斬新な設定がナイス。劇のような構成もテンポがいいぞ。

ステージ1 逃走・邂逅編

処分される前に脱出したヘディ夫とその仲間を追うロボット。巨体のくせにやたらと足が速く、伸縮する腕で容赦なくクズ人形を捕まえる。背中のカゴに放り込むのがちょっとおちゃめ？

マルヤマ初登場

主役に劣らぬ存在感を持つマルヤマ。全ステージでヘディ夫と滑稽なやりとりを見せてくれる。

ステージ2 再会・旅立ち編

1人だけ逃げのびたヘディ夫は、街で3人の親友と再会。彼らの補佐を頼りに冒険を開始するのであった。

お助けトリオの愛称は、左からモックん、ヤックん、フックん。なぜか最後の「ん」だけ平仮名だったりする。長い本名は次回にあらためて紹介しよう。

キーマスターとは？

ここから体に鍵をつけたキーマスターが登場。同時に、鍵を持ち去る謎の女性フィンギィも現れる。

ステージ3 追撃・錯綜編

華麗な舞台をご覧あれ

ここは地下洞窟から始まる。前のステージで出番をつぶされたマルヤマは、ヘディ夫を舞台裏へ引っぱるが、プチヤマの協力も甲斐なくやられてしまう。最後はゲストパペットと、第2のキーマスターとの連戦だ。

ステージ4 黄昏・疑惑編

前半は仕掛けの使い方にエ夫が必要なステージ。頭ドカン攻撃はホントに便利だ。

落日の決闘。撃ってくる砲弾を上のトゲにはじき返すと、それが敵の頭に直撃するってわけだ。

こんな威圧的容貌なのにキーマスターではないレベッカ。ドルドのジュエルイートリップルV世なみの怖さだ。

そして驚愕のステージ5へ!!

雲をつきぬけ、天までそびえる塔のてっぺんに待つものは!?

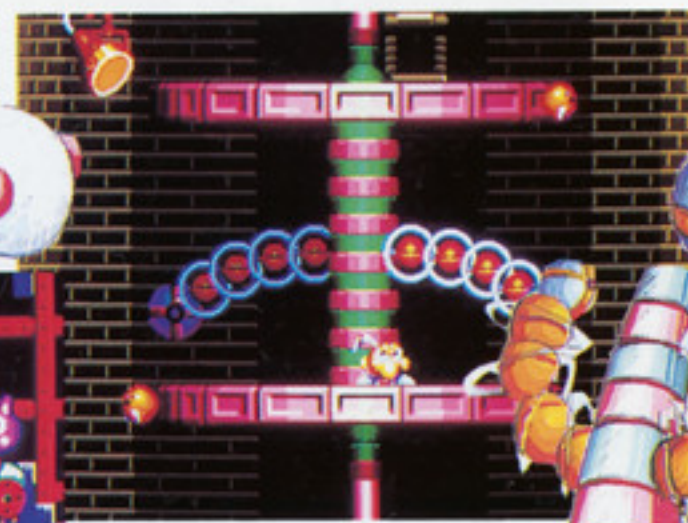
ステージ5は、皇帝軍の重要な拠点としてそびえる巨大な塔が舞台。まずは外側から登ることになるのだが、みんなの予想どおりマルヤマがさっそく登場する。

ここまで来ると、マルヤマとのじゃれあいはマンネリを通り越して、もはや様式美の世界だ。古くはトム&ジェリーのケンカ、トレジャー作品なら「ガンヒー」の大作と言えばわかってもらえるだろうか？　わかんねえだろうなあ。

いっちょ登ってやるか!

雲がまわりを漂うほど高い塔。皇帝の本拠地も近く、もはや後戻りも許されない場所だ。しかも、不安定な足場を頼りに登るヘディ夫の前に、今度は飛行タイプのボディを付けたマルヤマが現れる。

高い所はチョット恐いの

ヘディ夫が飛べないのをいいことに、塔を切って邪魔するマルヤマ。でも本当は高い所が苦手らしい。

回りまくりの塔内

塔の内部へ入ってから左右に歩くと、背景がリアルに動く。このすごさは、実際に見てもらわなきゃいかんな。

第3のキーマスター、モーターハンド!

ステージ5最大の見せ場が、このモーターハンド！　両手を床に固定してブンブン回すブレインシェイクは驚愕の動きだ！

塔のてっぺんまで登りきると、モーターハンドが下からドンと上がってくる。でかい！　でかすぎる！

手先が床に刺さったら……

両手のパンチをかわしたら、はるばる反対側へ歩いて背中に攻撃。この回転の表現は見事としか言えない！

グルッと回って頭でドカン!

超絶なめらか回転するブレインシェイク!　この演出を真似できるものならやってみろ!

ヘディ夫コラムSUPER

3軸回転にゲーム界の光明を見た!?

このページで紹介しているキーマスターのモーターハンドは、トレジャー独自の高度な処理によって実に素晴らしい回転を表現している。そこで今回は、前川氏にそのプログラム技術について語ってもらうことにした。「どうも、こんにちは。メインプログラム担当の前川です。今回はヘッディーの中で使われている、ソフトによる回転機能について説明します。回転というと普通はXY軸回転のことを指します。しかし、メガドラはスーファミのようにハードに回転機能を持っていないため、ソフトで処理する以外に方法はないのです。ところがどっこい、メガドラのCPUは68000の7.67MHz。スーファミに比べりゃ速い速い。しかも回転処理に必要なMULS（16BIT×16BIT符号付き乗算）が70サイクルで計算できる。また、スーファミのようにプログラマーが苦労して計算しなくてもよいので、1フレームに100回のかけ算も可能である。したがって、プログラマーの腕にもよるが、スーファミよりはるかに回転に強いハードと言えます。ヘッディーの中でもステージ2のバウンティ・バウンティでさりげなくXY軸回転を使用しています。これはガンヒーのステージ3（GIオレンジの飛行機）や、エンディングの星の回転と同じ手法です。そして、ヘッディーの3ステージ（傾く足場）では、XZ軸回転を実現しております。こちらはH-INT機能とプラスα（企業秘密）によってキャラの優先などを制御し、奥行き感を表現しています。さらにステージ5全般は、すべてYZ軸回転で奥行きを演出していますので、ヘッディーはXY軸回転、XZ軸回転、YZ軸回転と3種の回転を駆使した、メガドラ初のゲームといえるでしょう。だがそれではまだまだあま～い。今回初めてお目見えのモーターハンドでは、XYZ軸すべての3軸回転を実現しています。すなわち多関節の1つ1つがX軸、Y軸、Z軸と3つの角度を持っていて、それを制御することにより、今までの多関節キャラにはなかった迫力ある動きの実現に成功したのです。誌面だけでは動きを伝えられないのが残念ですが、あとはソフトを買って見てくれよ～！」。前川社長の話すとおり、現在は上の連続写真では素晴らしさの片鱗しか伝えられないのが悔やまれるが、8月5日になれば君たちのその目で直接確認できるはずだ。

キ◎ガイじみた速さで体を傾け、画面じゅうを跳ねる。

床が手前に傾く演出を表現。傾斜角度が実感できるリアルさだ。

SHTがあるなんて予想…してたでしょ?

3つ目の鍵も例によって例のごとくフィンギィに持っていかれ、ガッカリきているヘディ夫（そうでもないか?）を次に待っていたものは、雲上での激しいシューティングだった!

このシーンでは、以前紹介したヘディ夫の頭部アタッチメントとは別に、3種類のシューティング専用ヘッドが使用できるぞ。

まだまだあったぞ頭のバリエーションが!

紅の翼ヘッド

3方向へショットを飛ばすヘッド。これに限り、左右どちらでも好きな方向へ撃ち分けられる（他の2タイプは前方のみ）が、弾の小ささがちょっと頼りない。

黒いハヤブサヘッド

前方の斜め下へ、ゆるやかな軌道を描いてヒヨコがポトポト飛んでいく。一見かわいいようだが冷静に考えると結構かわいそう。狙い撃ちには不向きなヘッドだ。

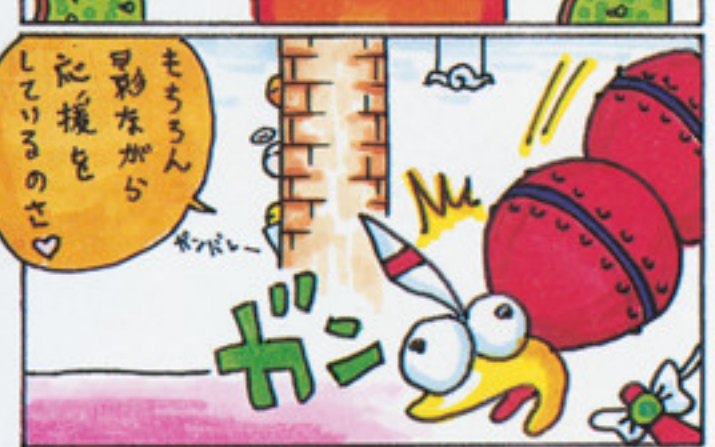
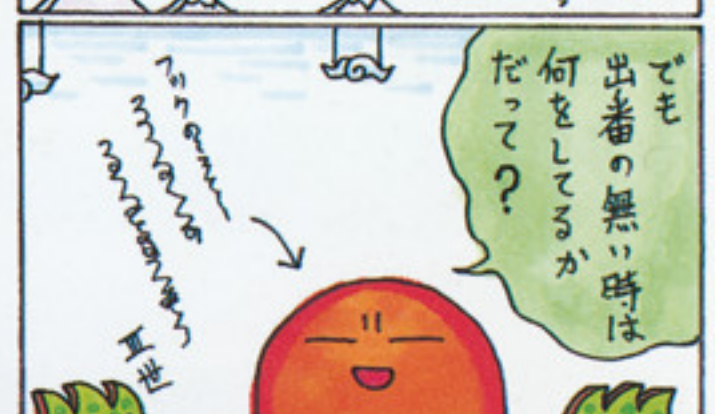
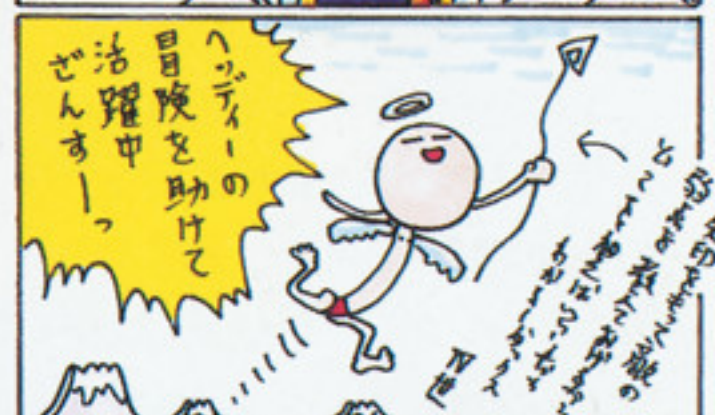
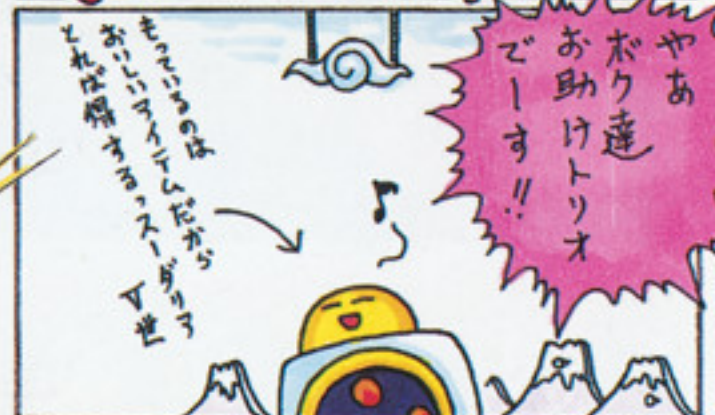
光の弾丸ヘッド

ロケットの頭だけあって移動速度、弾の速度ともに最も秀でている。しかもレーザーは敵を貫通するので、どんな状況にも対応できる。これが一番使いやすいだろう。

皇帝軍の大気圏外飛行用試作ロケットや、ヘディ夫のまわりに現れて円周をせばめるように迫る敵など、なかなか通っぽいシューティング面かも。

DD軍空中用バトルシップ6号 "スカイ ジョーズ"
■兵装：DDキャノン、DDコプター、ホーミング・ジョン

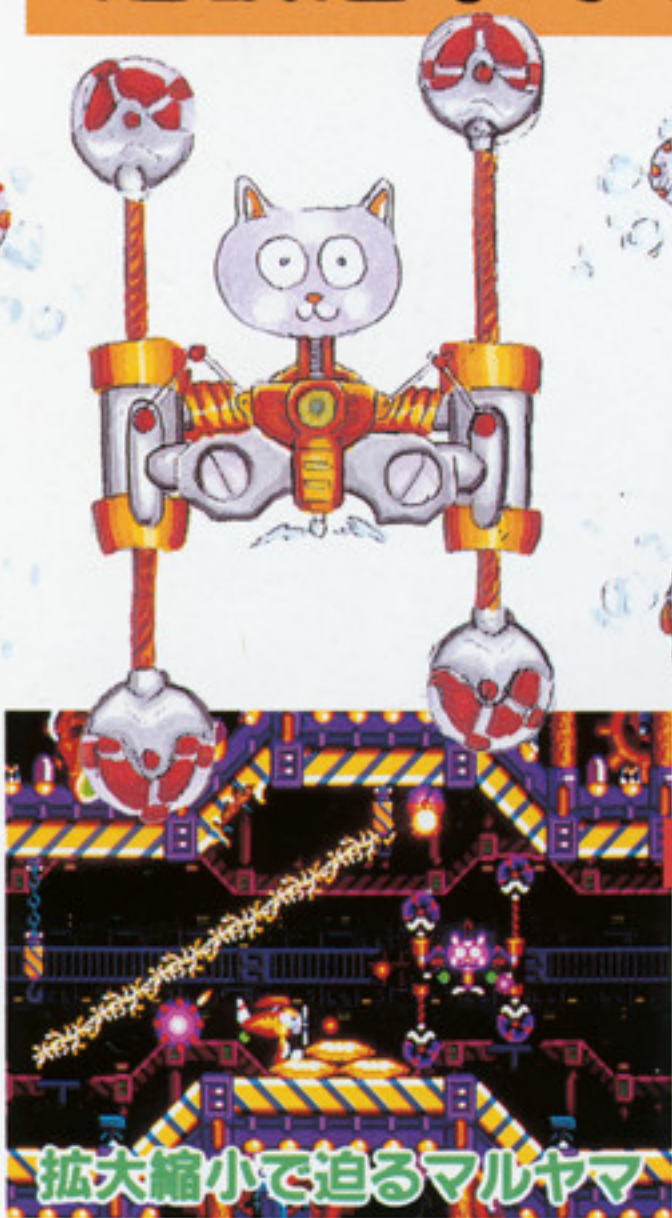
よく見りゃ飛んでない戦艦

空中要塞の警護が役目なのに、自力で飛行できないという、なんとも情けない戦艦。支えているクレーンを壊すと落っこちていく。

とれじゃあ また来月… じゃなかった まだもう1ページ あるッスよ

トレジャーさんからひとこと

いやぁ、早いもんでヘディ夫もそろそろ完成じゃのう。思い起こせば、この企画が出てきた頃は東京ドームもベイブリッジもなかった。会社も仙台にあった時じゃな。そんな昔から、カビが生えるほどやっているわしらの作品を、楽しみに待っててぬー。（ヤク夫）

建設途中でも手ごわいDD軍要塞に突入!

ステージ6の後半は、建設途中のDD軍空中要塞だ。内部の防衛機能はまだ未完成だが、ここでも当たり前のようにマルヤマが追ってくるので、さすがに気を抜けないぞ。要塞を抜けると、とてつもない敵が現れるが、今回はここまで。次回の総集編（予定）を待て!

拡大縮小で迫るマルヤマ

奥と手前の2ライン間を移動して、3種類の武装で迫る! 今までよりてごわいボディだぞ。

上下についている4つの車輪で発電し、そのエネルギーを利用して攻撃する。でも、この顔じゃあ迫られてもあまり恐くないッス。

迫りま〜す

後半も「極上」なSHT

マルヤマがいなくなった後は、上下感知+横スクロールのSHT。道をふさぐシャッターとか、いろいろ邪魔がある。

某社のSHTゲームも顔負けの完成度? 別名「極上ヘッディウス」と呼ばれているかどうかは定かではない。

ACT3 ゲームギア版 ダイナマイト ヘッディー

なんとPSG+ノイズ1音+32色の液晶画面にも登場だ！

●セガ
●8月5日発売
●3,800円
●ACT
●4M
●1人プレイのみ

ゲームギアでも発売されるのは優秀ソフトの証

これからのゲームギアは、メガドライブの主要人気作品、注目株の作品を移植していく戦略をとっていくらしい。「それじゃあ、トレジャーの最新作「ヘッディー」を見逃す手はないだろう」とこちらが思っていた矢先、やっぱり出ることになりました。

ちなみにゲームギア版「ヘッディー」は、トレジャーが開発中のメガドラ版をもとに、セガの開発陣が移植しているのだ。

ステージ1

全体的な展開はメガドラ版と同じだが、ゲームギアの性能に合わせたアレンジもあり。

逃げろや逃げろ!!

もちろんマルヤマもいる

マルヤマもちゃっかり登場。メガドラ版とは違った動きを見せてくれる。

ステージ2

レベッカの顔は、解像度の関係で少しマイルドに。攻撃パターンはまだ未完成だ。

各ステージのボスは、どうやらマルヤマが一手に引き受けているらしい。ゲームギア版ならでは……かな？

あのDDソルジャーの精悍なフェイスも再現

仮面の下に隠されているDDソルヂャーの顔もこのとおり。

ステージ3

痛い時とか、危ない時とか、ヘッディー特有の表情もこのとおり。

舞台裏を引きずりまわすシーン。液晶画面での高速スクロールは目にしみる。

マルヤマONステージ！

背景がきれいなステージも、やっぱりマルヤマがボス。ちょっと違和感あるな～。

セガの移植に私達も期待しています

GG版のキャラクターはトレジャーが提供したグラフィックを元に、描き起こしとプログラムをセガさんがやっています。社内のラインがいっぱいで、ゲームギアまでは手がまわらないんですよ(笑)。もともと16ビットのハード上でさえ難しいことを、GGでやるわけですし、容量の問題もあるので、ストーリーや流れが当然違ってきますが、まず企画の段階で監修し、開発途中のROMに対してもコメントさせてもらって、オリジナルに近づけた内容に作ってもらっています。(トレジャー)

カラーページを飾ろう!! ぬいぐるみ&イラスト大募集

発売日が決まり、GG版まで登場する「ダイナマイトヘッディー」、4人同時プレイの新機軸格闘「幽☆遊☆白書」と、この夏のエンタテインメントはトレジャーがしっかりサポートしてくれそうだね。さらに8月、秘密の……。

というわけで、9月号ではまたまた「ファクトリースペシャル」をドーンとやってしまう予定だ。せっかくのフルカラーファクトリーということで、特別企画として「ヘッディーぬいぐるみコンテスト」を実施するぞ。ヘッディーやマルヤマ、それにトレヂャーまん達のぬいぐるみを作ってBEメガ誌上を飾ってみないか。またイラストコーナーも開設。カラーイラストが得意な人にはチャンス！ いずれも76ページのあてさきにどんどん送ってくれよな！ 豪華賞品も予定してるよ。

とれじゃあ今度こそまた来月！次回は大特集？

新作スクランブル

NEW RELEASE SCRAMBLE

豪血寺一族
PULSEMAN
チャックロックII
イッチー&スクラッチー
パノラマコットン

豪血寺一族

●アトラス ●発売日未定 ●価格未定 ●ACT ●容量未定

完成度ゲージ 10% 2人対戦プレイあり

ババアの恐怖がやってきた!

先月号で、ちょっとだけ触れてたけど、あのアトラスがついにメガドラ市場に登場するぞ。しかも第1弾ソフトは、去年の秋に独特のセンスで話題を呼んだ対戦格闘アクション「豪血寺一族」だ。

発売自体は年内くらいと、まだまだ先だけど、サターン登場を前にしたこの参入は、楽しみなかぎりだよね。続報にも期待だ。

これが初公開のメガドラ版「豪血寺一族」の画面だ。まだようやく1キャラ程度ができあがってきたところだそうだが、デキのほうはなかなかのもの。今回は2チームに分かれての〝バトルロイヤル〟モードなども新たにつくらしいから期待せよ。

ぶっとび格闘旋風

単に操作性の良い格闘で終わらない「豪血寺」。その理由は、主役(?)のお梅とお種の存在につきよう。相手の精気を吸って若返る恐怖は必見だ。

アーケード版はその異色さで一躍有名に!

PULSEMAN

●セガ ●7月22日発売 ●7,800円 ●ACT ●16M

完成度ゲージ 80% 1人プレイのみ

た〜たか〜え僕らのパル〜スマ〜ン

発売を間近にひかえ、ゲームフリーク開発のもと、ようやく完成しつつある「PULSEMAN」。

今回は1〜3ステージまでのさわりと、ボーナスステージなどの紹介をしていくぞ。電気を自由自在に操り、現実の世界とコンピュータの世界をまたにかける、新しいヒーロー〝パルスマン〟の活躍を見てやってくれ!

ボーナスステージ

各ステージをクリアした後は、この部屋に来る。ボルテッカーを使って、制限時間内に全部のブロックを壊そう。

基本アクション

パルスマンは一定速度以上で走ることにより、体に電気をためる。その電気を、ボルテッカーやショットに転換する。また、方向ボタンを横に2回入れると走ることも可能。

STAGE1

最初はテレビ局に侵入した敵を追って登場。大都会のまっただなかで戦う。

ボスはでかい腕。拳を攻撃すると、赤くなっていく。

無事に事件を解決すると、その日のニュースで報じられる。良かった良かった。

STAGE2

緑が濃い熱帯雨林。直線的なデザインがなかなか。

ボスはメカメカしい大木。

STAGE3

いきなりワルヤマ戦のステージ。

電飾の数がものすごいカジノ内部。背景や仕掛けにも、それっぽいものが多い。

チャックロックII

●ヴァージンゲーム
●6月24日発売
●8,000円
●ACT
●8M

泣く子にゃかないませんわ

以前、日本でも発売予定にあがっていた「チャックロック」を覚えているかな（知らない人はゲームギア版を参照）。

今度、その続編にあたる「チャックロックII」が登場することになったぞ。これは前作のメインキャラだったチャックの息子（しかも生後半年の赤ちゃん）が主人公で、自分の身長ほどもあるこん棒を武器に暴れまわるのだ。

舞台となるあやしい原始時代には、画面におさまりきらないほど大きい恐竜や、危険な動物などがいっぱいだ。チャックJr.を泣かさないようにがんばってくれ！

BONUS GAME!!

ステージ1をクリアすると、リンゴを叩き落とすボーナスステージに。動物の背中に乗れば楽だぞ。

ステージ2のボーナスステージは、動物とのレース。ボタン連打で必死になって漕ぐのだ。本気でやらないと勝てない？

恐竜と闘うなんて、幼児にゃ荷が重いぞ

捕われのパパを救出するため、その息子が大活躍。しかし、各ステージには危険な原人はもとより、見上げると首が痛くなるくらい巨大な恐竜がいっぱい！　なんだか先行きが不安だな。

人を喰うな〜！

こん棒だけが頼りだ

がんばれチャックJr.

かわいいんだか、かわいくないんだか、よくわからない顔のチャックJr.。あまりにもパパに似すぎだ。

お猿には、邪悪なのと友好的なのがいるぞ。

ダメージを受けたり、ミスをすると泣きだす。人間は、こうして世の中の厳しさをしつけられていくのだ？

泣いたらアカン！

動物にも乗れます

時にはそこいらにいる動物に乗って、楽に進めることもある。ダチョウの足が人をバカにしているみたい。

イッチー&スクラッチー

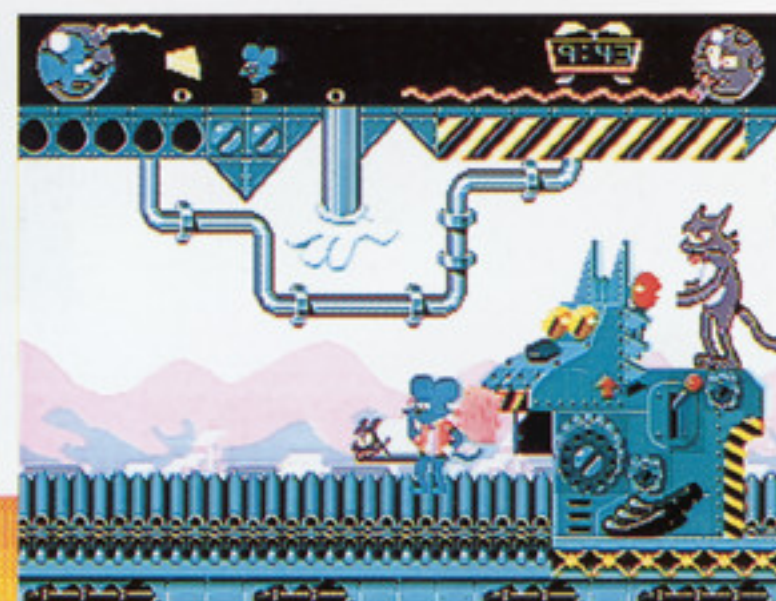
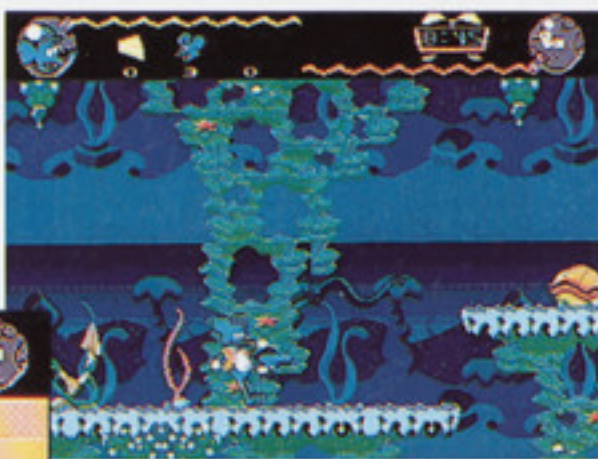
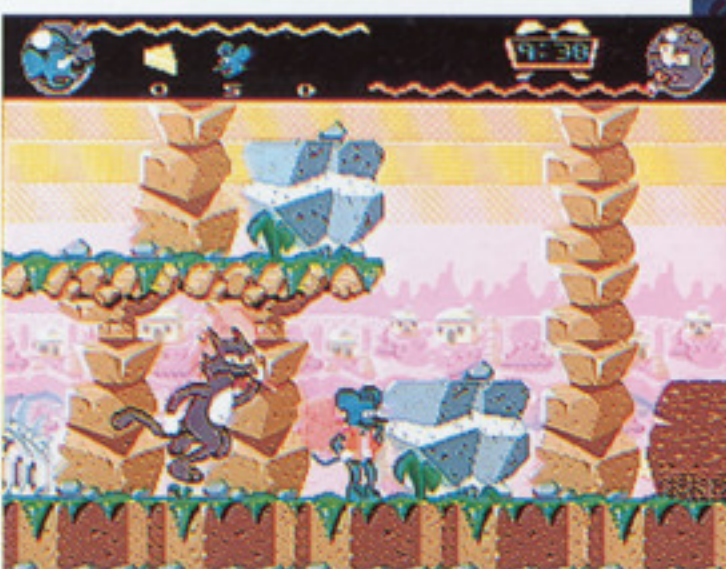
●アクレイムジャパン
●8月発売予定
●7,800円
●ACT
●8M

完成度ゲージ　30%　1人プレイのみ

鼠と猫のゆかいな追いかけっこ

海外では絶大な人気を誇っている「ザ・シンプソンズ」に、ネズミのイッチー、ネコのスクラッチーという脇役がいるのをご存知だろうか。これは、その2匹が「トム&ジェリー」よろしく、ほほえましいケンカをする、コミカルなアクションなのだ。

基本的には、イッチーを操作してスクラッチーをこらしめる（いじめるとも言う？）という内容らしい。現在はまだ開発が始まったばかりなので、詳しいことは次の機会を待とう！

具体的な方法は不明だが、制限時間内にスクラッチーをこらしめるのが目的らしい。

こらしめちゃってください

なにやら不気味なマシンでイッチーをじゃまするスクラッチー。上の手がどうもあやしいのだが、仕掛けでもあるのだろうか？

パノラマコットン

●サンソフト
●8月上旬発売予定
●9,500円
●SHT
●20M

完成度ゲージ 80% 1人プレイのみ

発売日に買って湯呑みをもらおう！

長いことステージ2まででで滞っていた「パノラマコットン」の紹介だが、今回はさらに開発が進んだバージョンで、ステージ3を掲載するぞ。このステージは、3Dシューティングとしては掟破りともいえる、横スクロールや斜めスクロールを取り入れている。

他にも、地面が階段状になっていて、それがなめらかに流れていくなど、開発元のサクセスの技術力のほどがうかがえる場面もあるぞ。なお、これまで何度も書いてきたが、音声もかなり鮮明だ。例を挙げれば「火激」のレベル？

冒頭の長〜いデモで登場する、シルクの妹のニット。彼女の話によると、女王の様子が変になったと言うのだが……。

サクセス開発チームのナイスな技術に乾杯！

このゲームは、従来の3Dシューティングには見られない表現が多い。階段状の床（右の写真）がグイーンと迫る場面や、横スクロールから再び前方へのスクロールに戻る場面など、いずれも斬新な演出ばかりだ。

表皮がボロボロとはがれていくボス！

ステージ3のボスはひときわ巨大。一直線に突いてくる弾丸をよけつつ、本体にドカドカ撃ち込むと、だんだん……。

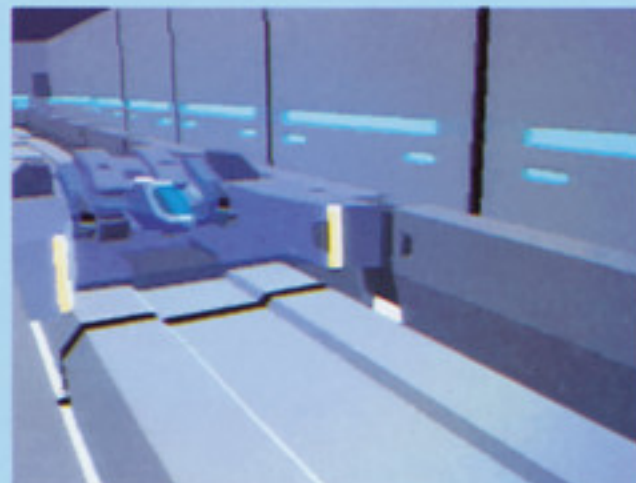
表面の色がほんのり暖色に染まっていき、装甲もはがれる。中で動く歯車やメカが見えるのがリアル！　倒すのが惜しいくらい凝っているぞ。

コラム ウィローってなんだろう？

コットンがいつも血眼になって求めているウィローって何だろう？　噂によると微妙な気候変化の中でしか育たないウィロー草のクキから汁を搾り、丸く固めた食べ物らしい。また、他にもたくさんの謎が……。

新作ハミ出し情報

近来まれにみるほど話題の多かったトイショーも終わったけど、まだまだ面白い話は今後も出てくる予定だぞ。今回は海外情報などもまとめて、ハミ出し情報を贈っちゃおう！

バンダイは、新開発の画像伸張チップを搭載したCD-ROMプレイヤー「BA-X（仮）」を、29,800円でこの秋発売すると発表した。

こちらは、特集記事の締め切り以降に入ってきた、セガのスーパー32X対応ソフト「バレットファイターズ（仮）」の初公開画面だ。

マイクロネットの新作「ミーナinワンダーランド」は、いろんなゲームが楽しめるソフトだぞ。

92ページの欄外で告知しているメガロープレプロジェクトプレミア記念の共通バッジがこれだ。この他に各作品のバッジも登場するぞ。見逃すな。

テクノスジャパンはポパイものをMD、GGで発売予定だ。こちらはGG版のビーチバレーゲーム。

海外ハミ出し情報

海外では、32Xが11月7日に発売が決定した他、ホットな話題も届いたぞ。要注目！

MD版「アラジン」の制作者の最新作「EARTH WORM JIM」。日本も出る？

コナミのアメリカ現地法人はPCエンジン版「スナッチャー」のセガCDへの移植を発表したのだ。テキストと音声が完全に英語化されているこのバージョンは国内向けには発売されないようだが、メガCD用にも可能性はありそう？

トイショー速報！

セガサターン版デイトナUSA初公開！

トイショーに急きょ出展されたセガサターン版「デイトナUSA」を締め切りギリギリの当日キャッチしてきたぞ！　詳しいことは来月号でやるけど、見た目のほうはなかなかのものだ！　今後のサターンも目が離せないぞ!!

THE SCENE OF J.LEAGUE SPECIAL

OLE! OLE! SOCCER GAMES

Ｊリーグブームにより巷にはサッカーファンが急増。その勢いはゲーム業界にも大きな影響を与え、続々とサッカーゲームが登場している。というわけで、今年前半のＪリーグを振り返りつつ、ゲームを紹介するぞ。

1st.STAGE ➡ J.LEAGUE

写真撮影／大屋哲男

Jリーグ・プロストライカー２

●セガ／7月15日発売／7,800円／16M＋B・B／4人同時対戦可能（セガタップ対応）

さらに面白くなって登場なのだ！

メガドライブのサッカーゲームで定番と言えば、もちろん「プロストライカー」だよね。定番ならば続編がないとねってことで、早くも２の登場となった。今年から加入のジュビロ、ベルマーレも入っているから、両チームのファンも心おきなくプレイしてくれ!!

前回と何が変わったか？

まず動きのパターン数が倍になり、プレイがさらにリアルになった。さらにゴールやファールのパフォーマンスもあり、見ているだけでも楽しい。また、各チームそれぞれの応援コールも入っていて応援を盛り上げてくれるぞ。他にもいろいろな部分が強化されているぞ。

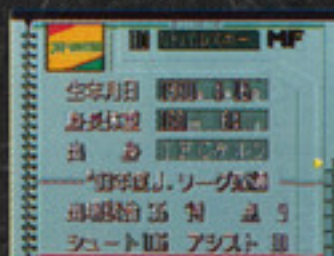
キャラクターの動きは、実写からの取り込みを利用したもの。パターンも増えていい動き。

チーム選択はデータベース的な使い方もできてしまう！

チーム選択はゲームを始める第一歩。最初にプレイしたいチームを選ぶと、次に先発メンバーやフォーメーション、キーパー操作の選択（オートかマニュアル）などを決める画面になる。ここで注目したいのは選手データという項。ここを選ぶと選手の簡単なプロフィールをチェックすることができるのだ。チェックできるのは名前、生年月日、身長・体重、出身（チーム）、'93年度のＪリーグ成績。

選べるチームはもちろんジュビロ、ベルマーレの昇格２チームを加えた12チーム。本誌読者のだいたいは、どのチームを選ぶかな？　君はやっぱりジェフを選ぶのかな？

フォーメーションの３つの数字は前から順番にDF、MF、FWの人数を表しているのだ。

実は城はもちろん、名古屋には小倉もいるぞ。

プロフィールが見られるのはいいアイディアだよね。

２年目のＪリーグも面白いっすよ

今年のＪリーグはジェフ市原のスーパールーキー“城彰二”のゴールで始まった。城は開幕から高校選抜の海外遠征に旅立つまでの４試合すべてにゴールを記録。帰国後、連続ゴール記録は途切れたものの、ストライカーとしての実力を発揮しファルカン率いる日本代表候補にも選ばれ、将来のエースとして大きな期待を受けている。

新人ながら、気迫はゴン中山ばりの凄さ。このまま頑張れ。

イタリア行きも噂されるカズ。でも今年はＪで全力疾走だ。

さて、サントリーシリーズだが、昨年の覇者ヴェルディ川崎が大苦戦。緒戦のベルマーレ平塚に爆勝したもののラモスのケガもあってチームバランスが崩れ、一進一退の中で前半を終わってどうにか勝ち越しという状態。逆に順調に勝ち進んでいるのが清水エスパルス、横浜フリューゲルス、鹿島アントラーズの３チーム。そして意外と頑張っている（？）と言われながらも勝ち星を重ねるサンフレッチェ広島を含めて４強を形成している。とはいえ１敗が重いＪリーグでは明日の順位はすぐに変わるもの。４強はもちろん場合によっては５位のヴェルディまで優勝争いに加わる可能性がある。

今年からＪリーグに昇格したベルマーレ平塚とジュビロ磐田は、両チームと

スキラッチと入れ替わりで欠場の中山。戻るのはいつか？

リーグ戦、カップ戦など遊び方はいろいろたっぷり楽しんでね！

プレマッチ

勝っても負けても１試合のみの対戦。対COMはもちろん、セガタップを使えば最大４人までのプレイヤーが参加することができる（４人参加の場合は２対２の対戦）。このモードでは人間どうしの対戦がメインになることと思うが、対COMでチームごとの強さをチェックしたり、COMどうしの対戦によるハイテクニックプレイを見ておくのもよいだろう。

操作チームを選ぶのはどのモードも共通。ここでどちらもチームを選ばなければコンピュータどうしの戦いになる。

後は思いっきりプレイしましょう。右に出ているレーダーの大きさは変更できるよ。

カップ戦

６チームずつの２ブロックに分かれてリーグ戦を行い、それぞれのブロックから上位２チームを選出。勝ちあがった４チームによるトーナメント戦を行い優勝を争う。このカップ戦でもセガタップが使用可能で、１チームを２人で操作すれば最高８人参加することができる（同時プレイは４人まで）。勝敗のセーブも可能。

４チーム選べるので遊び方の幅が広がる。選んだチームどうしの試合はどちらかに決めろ。

６チーム中で２位までに入らないと決勝トーナメントに出られないのだ。

リーグ戦

チャンピオンを目指し、ホーム・アンド・アウエイで総当たりのリーグ戦を行うモード。リーグは1stと2ndに分かれており、両方リーグとも優勝すれば問題ないが、それ以外の結果ではリーグ優勝チームによる決定戦が行われる。このモードの参加は２人まで。勝敗のデータだけでなく得点もセーブされる。

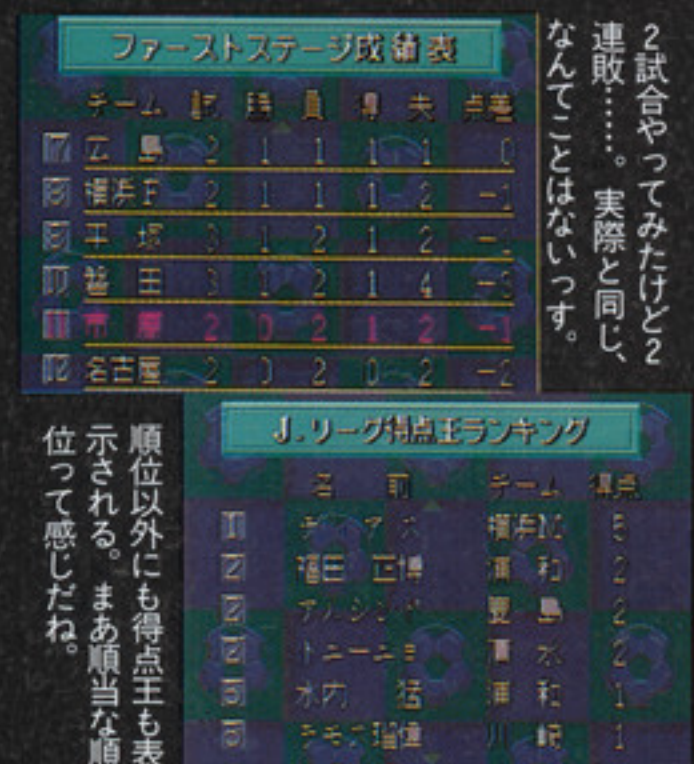
２試合やってみたけど２連敗……。実際と同じ、なんてことはないっす。

順位以外にも得点王も表示される。まあ順当な順位って感じだね。

オールスター

EASTとWESTに分かれ、それぞれの６チームから選抜したメンバーでチームを構成して戦うモード。選抜メンバーは最初から決まっているのだが、自由に変更することもできるので、キミだけのオリジナルドリームチームでプレイすることができるのだ。もちろん、このモードでもセガタップが使用可能で、４人同時参加の対戦プレイが楽しめる。

なんと外国人が５人も先発に入っている。これもオールスターならではかな？

ええい、どんどん変更してしまおう。いっそ全部外国人にしてしまうという手もあるな。

オプション

ゲーム前に設定できるオプションは、ゲームの難易度、ゲーム時間（ハーフ）、コントローラー→ボタンの割り当て、BGM&効果音&PCMのテスト。オフサイドのON、OFFも設定できるぞ。

とりあえずEASYで３分ハーフをやってみて、自分の感覚とあうか試してみよう。ボタンの配置はまあ自分の好きにするしかないね。

試合中に設定できること……

試合中にスタートボタンを押すとメニューが出る。ここで随時選択できるのはインスタントリプレイとレーダーの大きさ。選手とフォーメーションの交替はゴールキックのときなど決められた時にしかできないので、できるだけ試合前に決めておこう。チャンスを見逃すなよ。

ナイスゴールを決めた時はインスタントリプレイで再び感動を味わおう。いや〜何度見てもいい、わけないか。

レーダー小

その場のプレイを重視するときはレーダーは小さくしよう。

レーダー大

レーダーを大きくしておけば、全体の動きが確認しやすい。

髪型、レゲエなどが話題の森。反応のよいプレイもいいぞ。

もに横浜マリノスに勝つなど金星も上げているが、全体的には苦戦していると言えるだろう。試合を見る限りでは結果ほどに実力の差は感じられないが、１年間のＪリーグというキャリアの分だけ差があるのではないかと思う。実際に最近ではジュビロはヴェルディ、ベルマーレはサンフレッチェから勝ち星を上げるなどいい結果を出している。サントリーシリーズの優勝は無理としても、ニコスシリーズが非常に楽しみである。

さて、読者の50%以上が応援しているというジェフだが城の活躍はあるもののチーム全体のバランスはまだ完全ではなく５割前後を行ったり来たりの状態。リティの調子も気になるところだが、５月７日を終わってオッツエが得点王ということもあり、今後に期待ができる!!

引退を決意したジーコ。あと何試合出てくれるのだろう？

BEメガＪリーグクイズ
メガカルチョ

今月のメガカルチョは６月15日のサントリーシリーズ最終戦から【横浜Ｆ－清水】【磐田－鹿島】【大阪－市原】の３試合を予想してくれ。特に横浜Ｆ－清水は優勝決定戦になる可能性もあって見逃せないよね。本誌予想ワードはチ・ガ・ョ。当選者の中から抽選で３名にお好きなＭＤソフトを１本差し上げます。ゴンゴン応募してくれッス。

締め切りは６月14日（消印有効）

サントリーシリーズ第22節（６／15）より

ホーム	２差以上	１差	ＰＫ	ＰＫ	１差	２差以上	アウェイ
横浜Ｆ	メ	ガ	カ	ル	チ	ョ	清水
磐田	メ	ガ	カ	ル	チ	ョ	鹿島
大阪	メ	ガ	カ	ル	チ	ョ	市原

メガカルチョ 前回の解答

優勝候補がほぼ絞られてきたＪリーグ。前月のお題・第17節は番狂わせだらけ。ヴェルディ-サンフレッチェは１-４、マリノス-ジェフは１-２、ジュビロ-エスパルスは４-２で、カルチョワードはヨ・チ・ヨ。当選者はわずか６人だ。３名に賞品を送るぞ！

2nd. STAGE ➡ WORLD CUP

FIFAインターナショナルサッカー

EAビクター／6月10日発売／9,800円／16M／4人同時対戦可能(セガタップ対応)

ヒールパスのカカトの具合いが好き

なめらかな動きをするキャラクターに感動、そしてプレイ中に沸き起こるサポーターの大合唱にまたまた感動というイングランド発のサッカーゲーム。プレイのナイスな動きはもちろんなんだけど、このゲームはフォーメーションや3ラインのポジションエリアなど様々な部分でプレイヤーの意志を反映させることができる。つまり頭とテクで遊ぶサッカーゲームなのだ。それじゃあいってみよう。

こんにちは。しかいの ロン・バーです。EAスポーツが おおくりする FIFA インターナショナル サッカーへ ようこそ。

われんばかりの かんせいの なかで

Good Moving!

コンピュータのキーパーはとても上手いけど、点を取ると"やった～"って感じだね。

ヒールパスやファールなど細かい動きもなかなかグッド。見てるだけでも楽しいね。

ナイスプレイはもうい・ち・ど!!

ナイスなプレイが起こったら、有無を言わさずリプレイだ。逆回しやコマ送りもできるので、素早いプレイもじっくりと研究することができるぞ／

再生、巻戻し、コマ送りはもちろん、表示する画面を替えることができる。

GOAL!GOAL!GOAL!GOAL!GOAL!

勝つためにはどの作戦を選ぶのか？

①Team Coverage

自分のしたいプレイにあわせてディフェンダー、ミッドフィルダー、フォワードそれぞれの行動範囲を設定する。ちなみに、ディフェンダーは前のみしか設定できない。設定が気に入らなければプレイ中にどんどん変えていったほうがいい。

②Team Strategy

※選択には"なし"もあり。

ロングボール

中盤を無視して一気に前線にいるフォワードにボールをつなぐ作戦。ズバリ決まると気持ちがいいが、攻めが短調になるので相手にとっても守りやすくなってしまう危険がある。

オールディフェンス

ほとんど自分のエリアから上がらずに相手の攻撃を防ぐ作戦。当然攻撃力が低くなるので、先取点を取ってからこの戦法に変えるのがいいだろう。ちょっと消極的だね。

アタック

全員が上がり気味になる攻撃的な作戦。どうしても点がほしいという時にはコレで決まりだ。もちろん守備力が低下していることを忘れちゃいけない。どうしようもないけどね。

ディフェンス

アタックとは逆に下がり気味になる作戦。オールディフェンスと同じようなイメージだが、名前からして多少は攻める気持ちも残っているような感じ。あまり得点は期待するな。

③Team Formation

チームフォーメーションは5種類。点差や相手の強さなどに応じて決めればいいのだが、CoverageやStrategyとの兼ねあいも考えておかないと戦略性のないものになってしまう。とりあえずの対人間の時はスイーパーがオススメだな。

●3-5-2

●4-4-2

●スイーパー

●4-2-4

●4-3-3

WORLD CUP COLUMN 1

サッカーは世界的規模で開催されているスポーツ。ヨーロッパや南米のプロリーグの凄い盛り上りは知ってるよね。さらに4年に1度だけ各国代表が集まって世界一を決める大会を行っている。それがワールドカップだ。同じ4年に一度開催されるオリンピックにもサッカーはあるが、サッカーに関してはワールドカップのほうが注目度が高いことを覚えておこう。

さて、ワールドカップに出場できるのは各地区予選を勝ち抜いた24チーム。その24チームを4チームずつにブロック分けして予選リーグ戦を行い、16チームを選出し決勝トーナメントを行う。

今年の開催地はアメリカ。日本はあと少しで出られなかったけど、アジア地区からは韓国とサウジアラビアが出場。開催期間は6月17日～7月17日。ぜひTVで見よう。

Jリーグは面白い。そのJリーグの面白さの理由の1つは外国人プレイヤーの素晴らしいプレイ。そんな名プレイヤーが生まれるのもサッカーが世界的規模で愛されているスポーツだからだ。世界の実力は高いぞっ!!

チャンピオンズワールドクラスサッカー

CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER

アクレイム・ジャパン／6月24日発売／7,800円／8M

日本も出ている!? W杯ゲームだぜ！

あのロスタイムでの同点ゴールで、W杯出場を逃した日本。もし、日本が出場していたらどれだけ世界の強豪と戦えるのだろうかと考える人も多いのだが、それを体験できてしまうのがこのゲームだ。

チーム選択

参考

カーソルで選ぶとユニフォームとチーム能力がわかる。日本は少し弱い。

トーナメントに出場できるのは16チーム

このゲームに用意されているチームは32チーム。まず4チームずつのブロックに分かれ総当たり戦を行う。そして各ブロックの上位2チーム、計16チームが決勝トーナメントで優勝という栄冠を目指すのだ。予選突破できるかな？

予選

4チーム中で2位に入れれば決勝トーナメントに出られるよ。頑張ろう。

これがゲーム画面。時間表示がストップウオッチなのがなかなか渋いよね。

決勝

トーナメントは負けたら終り。とにかく、どうやってでも勝つのだ。勝て!!

結果はニュースで

各試合の開始、ハーフタイム、終了後にはニュース画面が現れて状況を説明してくれる。このキャスターは、思ったよりも語彙が豊富なので、飛ばさないでちゃんと見て読んであげようじゃないか。

FORMATION

●4−3−3

やや攻撃的だがオーソドックスなフォーメーション。下の4－4－2との違いは選手の質の違いといったところだろう。引き分けのない決勝用フォーメーションだ。

●4−2−4

中盤を薄くしたフォーメーションはロングパスや空中戦を生かすチーム向きかな？　とはいえ守備的な不安があるので、どうしても点を取るという時に使おう。

●4−4−2

最もオーソドックスなフォーメーション。とりあえず失点を抑える意味があるので、悪くても引き分けを狙う時に使おう。MFにいい選手がいるとナイス。

●4−5−1

失点を防ぐことを最優先しチャンスがあれば点を頂こうというフォーメーション。強烈なストライカーがいるチームなら、負けないサッカーができる。

優勝に近いチームはどこだ？

ドイツ

GER

西ドイツ時代に過去3度の優勝を記録している強豪。統一になっても強さは相変わらずで、パラメータもすべて最高値になっているので優勝に最も近いチームであると言える。初心者はここを選べ。

スピード	●●●●●●●●●●
オフェンス	●●●●●●●●●●
ディフェンス	●●●●●●●●●●

ブラジル

W杯の伝統的な強豪と言えばブラジルを抜きにして語れない。過去の優勝は3度を記録している。ドリブルを生かした攻撃サッカーができれば、それがブラジルサッカーと言えるだろう。

スピード	●●●●●●●●●
オフェンス	●●●●●●●●●●
ディフェンス	●●●●●●●●

イタリア

イタリアも過去に3度の優勝を記録している強豪チーム。ディフェンス力が高く、守り抜いてチャンスをつかむ負けないサッカーが特徴。もちろん優勝候補の一角であることは間違いない。

スピード	●●●●●●●●●
オフェンス	●●●●●●●●
ディフェンス	●●●●●●●●●●

アルゼンチン

ブラジルと並んで南米の強豪アルゼンチン。過去には2回の優勝を記録している。ブラジルと同様にスピードと攻撃的なサッカーが特徴。

スピード	●●●●●●●●●
オフェンス	●●●●●●●●●
ディフェンス	●●●●●●●●

オランダ

過去に優勝の経験はないのだが、サッカーファンならオランダの強さは知っているハズ。パラメータ的には突出した部分がないが、逆に言えばバランスが良いということ。でも全体的に低いかな？

スピード	●●●●●●●
オフェンス	●●●●●●●●
ディフェンス	●●●●●●●

コロンビア

日本人にとっては、あまりサッカーでの印象はないのだが、実力は高くダークホース的な存在だ。パラメータ値もなかなか高く、あなどれない。

スピード	●●●●●●●●
オフェンス	●●●●●●●●
ディフェンス	●●●●●●●

カメルーン

昨年W杯で大きな注目を集めたカメルーン。優勝経験はないのだが、スピードもあり攻撃的なサッカーが特徴。パラメータも高い値になっている。

スピード	●●●●●●●●
オフェンス	●●●●●●●●
ディフェンス	●●●●●●●

ボリビア

コロンビアと同じく日本にはあまり馴染みがないチームだが、オフェンス値が高いのでうまく点を取れれば優勝も狙える。ディフェンスが弱いので、取った分取り返えされる可能性もあるが……。

スピード	●●●●●●●●
オフェンス	●●●●●●●●●
ディフェンス	●●●●●●

WORLD CUP COLUMN 2

ジュビロ磐田にイタリアのスーパースター“スキラッチ”が加入したが、それ以外にもJリーグには各国の現役&元代表選手が数多く来日している。ちなみに今年のW杯に出場するのは、マリノスのメディナベージョ（アルゼンチン代表）、サンフレッチェのノジュンユン（韓国代表）だね。日本でなじみがあるだけに応援せずにはいられないよね。さらに注目なのはW杯の終了後。すぐにとは言わないが、おそらく今年から来年にかけて何人かの各国のスーパースターがJリーグにやって来そうな予感がする。つい最近も、イタリア代表のバッジオの名前があがって、思わずうれしくなってしまったよね。そういった意味でも、今年のW杯での有名選手はJリーグにつながるためにしっかりとチェックしておいたほうがいいぞ。

セガAM2研 Express Vol.3

先日のトイショーでもついに公開されたサターン版「バーチャファイター」。今月はAM2研自らが、みんなの気になる部分をバッチリ解説する他、サターンの可能性やデイトナ情報など、盛りだくさんだぞ。

ついにトイショーで公開!!

サターン版「バーチャファイター」の全貌に大接近!

もうすでに何点かの画面写真も公開され、期待も高まるサターン版「バーチャファイター」。…だが、トイショー当日に動いていたものは、以前に公開されていたものより、格段に質の高いものになっていた！　今月は、締め切りギリギリでショー会場で入手した最新画面をもとに、サターン版「バーチャファイター」について徹底検証してみるぞ!!

最新画面がこれだ！

6月2日からのトイショーで公開された最新画面がこれだ！　見てもわかるとおり、ポリゴン数は以前に公開された200ポリゴン程度のものよりも格段に増え、1キャラ当たりなんと約1000ポリゴンにもなっている。またテクスチャーデータも貼られたため、顔なども ちゃんと入ってきたぞ！

各キャラも以前に公開されたものより飛躍的にアーケード版に近くなってきたのがわかるだろう。今後もさらにポリゴン数は増やしていくとのことだから、期待は高まるばかりだ。月日とともに完成していく最新画面は目が離せないぞ。

完成版は見ためもアーケード版並みになるぞ！

アーケード版の「バーチャファイター」自体、1キャラに約2,000ものポリゴンが使われていただけあって、現時点のサターン版の画面は、一般のユーザーから見れば、まだ見劣りがするかもしれない。だが、上の画面をよ～く見ると、サターン版「バーチャファイター」は、テクスチャーマッピング機能（※元来、平面なポリゴン表面に写真データや映像データを張り付け、リアルな表現をするCG処理のこと）など、サターンの機能を最大限に生かし、非常に〝効率良く〟本物に近いものを目指して作られているのがわかる。

AM2研曰く、「最終的には見た目もさらにアーケード版に近いものに仕上がる」とのことだから、完成版への期待は非常に大きいと言えよう。

現在は、処理速度の高速化など基本部分の下積み作業が開発のメインのため、キャラの当たり判定などはこれからになるが、まさにアーケード版と同じレベルのものができあがってくる予感はヒシヒシと伝わってくるところだ。

というわけで、次からのページでは、AM2研自らの解説をもとに、サターン版「バーチャファイター」の全貌にググッと迫っていくぞ。これを見れば、サターンへの期待がさらに上がるはずだ！

サターンの性能をフルに発揮！

サターン版はアーケード版の動きに匹敵するものに仕上がるぞ。

アーケード版は当時最新の基板MODEL 1を使った作品だったが、この基板にはテクスチャー機能がないため、舞台1つ描くのにも、かなり多くのポリゴンを必要とした。サターン版はテクスチャーを効果的に使い、ポリゴンを減らしているのだ。

※文中において、セガサターンのことはサターンと略しています。

新事実も続々判明！ サターン版はさらにこうなる！

今回入手した画面写真を細かく見ると、サターン版「バーチャファイター」には、今まで知られていなかったさまざまな事実が隠されているのがわかる。

ここから下では各部分ごとに見ていくことによって、サターン版「バーチャファイター」がどう作られ、今後さらにどうなっていくかを検証していくぞ。

メディアは当然CD-ROM！

今回判明した大きな事実としてあげられるのが、サターン版「バーチャファイター」はCD-ROMソフトとして発売されるということである。もともと膨大なプログラムを必要とされる作品だけに、みんなもCD-ROMになるだろうと予想していただろうが、今回正式にそれが判明した。アクセスも問題ないそうだぞ。

背景やゲージは？

背景の画面は、アーケード版もポリゴンではなく、スクロール画で描かれていたが、さすがに1,600万色を使えるサターンだけに、背景はアーケード版そっくりに仕上がってきてるのがわかる（ただし各画面を見ると、"背景"と"舞台"は、まだ違うキャラのステージの組み合わせになってる)。また、ゲーム的な部分はこれからなので、エネルギーゲージや残りタイムなども入っていない。

舞台にもテクスチャー処理が！

アーケード版は舞台だけに1,000～2,000ものポリゴンが使われていたのだが、サターン版はテクスチャーで舞台のタイルなどを描いているため、なんと16ポリゴン程度ですむという。もちろん舞台の拡大縮小処理も、まったく問題ないぞ。

キャラにテクスチャーがついた！

以前はのっぺらぼうだったキャラ達も、服や顔にテクスチャー処理が施され、見た目もアーケード版に見劣りしないものになってきた。アーケード版では服の模様1つ取ってもたくさんのポリゴンを必要としたが、サターン版は省ポリゴンですむ。

700種の技は完璧に再現！

サターン版「バーチャファイター」は、700にものぼる全キャラすべての技を完璧に移植することを基本姿勢としており、操作感覚もアーケード版そのままのものが味わえるという。まさにサターン作品の目玉にふさわしいデキと言えるものになるだろう。

ショー会場では、各キャラの技のパターンがデモで流されていたが、サターン版はキャラのパターンはもちろん、キャラの動きにいたるまで本物と同じ仕上がりになる予定だ。AM2研内でも、日々なめらかになっていくキャラの動きに、さらに自信を深めているぞ。

スピードはMODEL 1と同じ1/30秒の動きを実現！

アーケード版「バーチャファイター」は、MODEL 1を使うことで1秒間に30コマの動きを実現していたが、サターンはMODEL 1と同じ1/30秒の動きも再現可能だ。アーケード版のスピーディーな動きや爽快感も、サターンでは完璧なまでに再現されるぞ。

今はポリゴンの数を徐々に増やしつつ、スピードを高速化しているとのことだ。とにかく処理スピード最優先で開発が進んでいるだけに、鈴木裕部長も「50インチのモニターにつなげば、アーケード版と同じ迫力が味わえる」と言っているほど。これは期待がもてそうだぞ。

サターン版開発スタッフが語る

「バーチャファイター」の現状とこれから

本誌初登場のサターン版担当の岡安氏が鈴木部長と、現状に迫るぞ。

家庭でこれが遊べるのか！というデキ

本誌■現在の状況は？
岡安■今のところ作業は全体の30％程度なのですが、いままで、あんまり、トイショーとか、外に発表することを考えないで、目に見えないソフト的なことばかりいろいろやっていたんで、見た目もまだすごく弱いですよね。今はそんな見た目を意識したものを作るようにしています。

今回はなによりも、あのスピード感と、動きのクオリティの高さを、アーケードと同じレベルで家庭で遊べるようにするのが、最大の目標だったのですが、そこらへんはもうかなりメドがついてます。だから、ここから先は、なるべく業務用に近いものにするために、ポリゴン数を上げて見た目をグレードアップさせたり、当たり判定や体力数値などゲーム的な部分を作ることになります。
本誌■苦労している部分とかは？
岡安■やっぱり、ハードが新しいっていう苦労もあるんですが、もともとの「バーチャファイター」自体、プログラムとして結構、高度なことをやっていますので、そこらへんを移植するのは、やっぱり、ちょっと苦労します。
本誌■「どこまで、あれに近づけられるのかな？」って声もありますが。
岡安■ゲーム性自体は、もうほとんど同じものができるとは思っているんですよ。キャラの動きから、コリジョン（※当り判定）の取り方まで…。遊んだ感覚は、まるで同じものを作れると思ってるんで、あとは見た目が、どこまで近づけるかが一番の問題だと思います。
鈴木■キャラクターも、テクスチャーを貼れば、たとえば同じ400ポリゴンとかでも、見た目がすごくリアルになってきますからね。現段階としては、内容的にもう問題ないと思います。後は見た目だけ。見た目は、今後ポリゴンをたくさん出すことで、今はプアな部分もかなり良くなっていくはずです。
本誌■アーケードにあった要素、たとえばリプレイ機能とかもすべて入りますか？
鈴木■まだそこらへんは何もやってないんですが、とりあえず見た目で十分見れるものができてきたら、ネクストステップとしてやる予定です。700種類ある技は全て入りますし、リプレイも入ります。最後のボスのデュラルも、技術的には入れられますが、入れるかどうかはこれから決めます。でも、やろうと思えば、何でもアリですよ。本当に。１試合のタイム設定から、リングの大きさまで、ＣＧだから自由に変えられますからね。それにゲーム時間の制約がないでしょう。家庭用ですから、３分で終わらす必要性もない。たとえば、リングを広くしたっていいし、リングアウトなしバージョンだって、すごく簡単に作れちゃうんです。

だから、家庭用という性質を生かすようなアイデアは、それこそたくさんありますよ。でも、それをやるのは、まずはちゃんとしたものを作ってからです。けど、何らかのものは当然入れると思いますよ。
本誌■CD-ROMソフトというと、CDアクセスとか気になりますが…。
鈴木■気になるような部分はたぶんないはずです。ストレスになるような部分もないでしょう。
岡安■それはないですよ。パンチ１回、出す度に読み込むわけじゃないですから（笑）、遊ぶ分には支障は絶対にないですよ。
鈴木■もしそこでタイムラグがあるようだったら、ないようなプログラムを作っちゃいますから大丈夫です。
本誌■BGMとか効果音はアレンジしたものになることもありますか？
鈴木■基本的にオリジナルのものに忠実に、アレンジなしでいきます。ただしチップ自体に、PCMのほうが得意で、ＦＭのほうが不得意なんていう特性の違いも若干ありえますが、とりあえずはオリジナルと同じクォリティになるように考えています。

開発はまるでアーケード版の感覚

本誌■サターン版ならではの要素はありそうですか？　たとえば、エンディングとかは、業務用とは、また違った見せ方っていうのも、当然考えられそうですが…。
鈴木■正直すぎて駄目なんですけど、時間があればですね（笑）。ただ、一番大切なのはオリジナルに対して忠実に移植することだと思ってますから。「95万円するマシンとまったく同じことが家庭でできる」。それのほうが大事だと。爽快感と技の忠実度、技の数と技のスピードを完全なものにすることを真先に考えています。

ＡＭ２研部長 鈴木裕
おなじみＡＭ２研部長の鈴木裕氏。着々と進むサターン版を前に目の輝きも違う。

まだまだこれからのサターン版「バーチャファイター」！

いままで書いてきた解説を読んでも、まだ心配だという人は、去年のトイショーに出展されたメガドラ版の「V.R.」のことを思い出してみるといいだろう。初公開時は、まだ線だけのようだった「V.R.」も、完成品では予想以上のデキに仕上がっていたことは、記憶に新しいところだ。アーケード版「バーチャファイター」も、サターン版同様、100ポリゴン程度のものから作られていったのだから安心していいんじゃない？

去年のTOYショーでは…

去年のトイショーでは、まだこの程度のものがビデオで流されていただけだったメガドラ版「V.R.」。これも数カ月後には、見違えるほどのデキになった……。

製品版の「V.R.」はこのとおり素晴らしいデキに。ＡＭ２研のプロジェクトは、最後の１～２カ月で大きく変貌するから要注意だ。

左は前々回紹介したレッドファイターだ。アーケード版も最初はこの段階から作られていったのだ。

アーケード版では…

「ヴァーミリオン」や「レンタヒーロー」も手掛けた岡安氏。サターン版のチーフだ。

　で、技のスピードと他の部分は、もう見えましたから、今後は処理速度の高速化によって、ビジュアルを強化していくことになりますね。

　でも、極端な話、このゲームは1キャラが16ポリゴン程度でも本当に、面白いですから。

岡安■本当にアーケードの作り方をそのままたどっているんですよね。業務用の時も、最初はこんなキャラクターでやっていましたから。

鈴木■それでも面白かったんだよね。

本誌■考え方によっては＋αの部分が加わることによって、アーケード以上のものになる可能性もあると？

鈴木■そう思いますね。可能性はありますよ（笑）。見た目も、この1、2週間でガラッと変わってきますし、作るたびにドンドン絵も変わっているから、楽しいですね。

　もともとセガのハードウェアの構造は、分散処理系ですから、ポリゴンを出したからって、スクロールのスピードが遅れることがないし、逆にスクロールを出してポリゴンのほうが遅れるってこともまったくないんです。お互いの処理パートで干渉してないですから。だから別々のパートで開発させているものを後でミックスしてもまったくスピードは落ちません。

岡安■落ちないですよね。だから、製品版はこんなものじゃないデキになります。雑誌とかだと、やっぱり写真1枚になっちゃうんで、どうしても見た目で劣って見えちゃいますものね。ですから、トイショーなんかでは、見た目よりも、動きを見てほしいというのが正直なところです。

鈴木■サターンはカスタムチップをたくさん積んであって、お互いに違うパートのことも助け合う分散処理ができる分、性能はなかなかのものがありますが、僕らからすると、どこまでハードの性能を引き出すかってことしか考えてませんからね。

　一般的なレベルでは、ハードウェアの性能ばっかり語られがちでしょう？　何ポリゴン出せるとかどうとかね。でも、僕らはソフトのパワーを伝えられるようなものを作ろうと目指してますから。結局、どの次世代機も、処理するものによって得手、不得手はあるし、どれも似たようなものだと思ってるんですよ。実際僕らはすごく速いプログラムを実現してますから、ハードの性能を超えた部分でソフトの力を見せたいですね。

岡安■作る側としては感覚的に家庭用を作っているって感覚じゃないですからね。業務用を作ってる感覚でやっていますもんね。

本誌■AM2研として、昔の体感ゲームシリーズをリメイクする気は？

鈴木■今はリメイクするよりも、新しいゲームでヒットを出したいですね。リメイクするパワーがあったら、ニューゲームを作りたいです。今はそんな気持ちでいっぱいです。サターン版「バーチャファイター」も最終的にいい製品に仕上がる自信はすごくあります。今は「デイトナ」も、やらなくちゃいけないから、「デイトナ」でも使えるようにプログラムを強化したり、いろんなことを踏まえてやってるんで、今後はどんどん新しいものをお見せできるはずです。

本誌■サターン版の「デイトナUSA」なんですが、こちらはどうです？

鈴木■やってます（笑）。作業的にはグラフィックスジオメトリーなど、「バーチャファイター」とソフトウェアの各パートが共通になるように、今は作っていますから、「バーチャ」を進めていること、イコール、「デイトナ」を進めているってことになります。もしかしたらトイショーで何かお見せしてるかもしれませんね。

本誌■ありがとうございました。

（5月9日、AM2研にて収録）

メインキャラクターも着々開発中！

上はまだポリゴン数も少なく、テクスチャーデータも乗せられていないキャラクターを並べたものだ。アーケード版は目だけでも30ポリゴンとかを使っていたが、サターン版はテクスチャーを使えるため、そんな部分もたったの1ポリゴンですんでしまう。他に、アキラのリストバンド（黒地に赤いラインが2本入っている）のようなものも、テクスチャーを使えば、余計なポリゴンを使わずにすむ。テクスチャーが使えるサターンはこの点、かなり有利と言えよう。

これがサターン版デイトナだ！

トイショーで初公開されたサターン版「デイトナUSA」だ！　テクスチャーを貼られた自車は本物そっくり。次号の詳報を待て!!

今後の仕上がりに期待大だ!!

目に見えて進むサターン版

サターン版は、はじめに16ポリゴン程度のキャラから作られ、上の写真の段階（1キャラ約64ポリゴン）になって、動きを作る作業が始まっていった。また、この時点で光の明暗もつけられていることがわかる。

こちらは、1キャラが約100ポリゴンになった段階。キャラもいちおうラウとアキラだとわかるようになってきた。この段階では、まだキャラの開発と背景の描画は別進行で進められていた。

背景が組み込まれ、1キャラあたりも約200ポリゴンになったため、かなりソレっぽくなってきた。キャラにはまだテクスチャーが貼られていないものの、各キャラの躍動感は伝わってくる感じだ。

ついにテクスチャーデータも貼られ、キャラにも顔がついてきた。この時点で、1キャラはなんと1000ポリゴン程度にもなっている。アーケード版にどこまで迫れるか期待大だ。

特別公開

「デイトナUSA」の裏技&隠し現象を大公開！

1 "逆走だー！"と怒られる

大好評稼働中の「デイトナUSA」の裏技などを一気に公開するぞ。まずは"逆走編"。このゲームは逆走してそのままゴールすることも可能だが、ランキング時には"R"マークがつき、「逆走だー」と声で怒られるぞ(笑)。

4 中級コース謎の看板

こちらはちょっとした隠れキャラだ。中級コースのピットロード手前の小高い脇道のトンネル内へ逆走して入ってみると、レースを放棄したとみなされ、"YOU JUST LOST YOUR SPONSORS"の看板がある。

2 タイムアタックモード

オートマかマニュアルかを選択する時、スタートボタンを押しながらアクセルを踏んで決定すると、タイムアタックモードになり、プレイヤーカーだけで走れるようになる。この場合ランキングには"TA"マークがつく。

5 上級コースの珍現象

上級コースを逆走してジェフリー像のところまで来ると、像が逆立ちするのは有名だが、この他、馬を追うと逃げたり、最終コーナーのカモメのいる場所で立ち止まってるとカモメがどんどん寄ってきたりもするんだぞ。

3 ネームエントリーであの曲が…

ネームエントリー時に、以下のようなネームを入れると、懐かしの曲が聴けるぞ。A.B、EXN、G.F、GLC、GPR、H.O、ORS、O.R、P.D、R.M、S.C、S.F、S.H、SMG、TOR、V.F、V.R、SHO、VMO、E.R、T.B、QTT、SDI。

6 BGMセレクト他

この「デイトナUSA」は、各コースで違ったBGMが楽しめるのも人気の1つだが、じつはゲームスタート時に、V.R.ボタンを押しっぱなしにしていれば、曲をセレクトすることができる。

また、ゲーム中に、スタートボタンとV.R.ボタンの2、3、4のどれかを押すことによって、レーダーのCONDITION（TRAFFIC）の表示面積が順次変えられたりするぞ。

ちなみに、各コースとも3位以内でゴールするとエンディングが流れるので、頑張ってみてね。

AM2研㊙情報

この夏登場の「バーチャコップ」を初公開！

AM2研がなんと映画に登場する!?

この夏AM2研が放つガンシューティングの新作を本邦初公開だ！ MODEL2が使われたこの「バーチャコップ」は、現在東宝系で公開中の「とられてたまるか!?」の中でも、なんとセガの実名とともに登場しているぞ。気になる人は要チェック！

映画にはセガも実名で登場。この場面はAM2研で収録されたのだ

上の画面はまだ未完成版だが、この夏の話題を独占するヒット作になりそうだぞ。

ハガキ大募集！

限定生産された超貴重品がコレだ。今回はデイトナシールもオマケにつけるぞ。

採用者から抽選で特製ブルゾンが当たるぞ!!

「AM2研Express」では、みんなのハガキを大募集しているぞ。イラストはもちろん、みんなの質問や意見に対し、AM2研が直接答えてくれるから、どんどんハガキを送ってきてね。サターン版の「バーチャファイター」への意見や要望も、製作の参考にされるかもしれないぞ。採用者の中から毎月1名に貴重な「バーチャファイター」スタッフブルゾンなどを進呈するよ。

V.R. Virtua Racing Time Attack Battle

メガドラ版「V.R.」日本一タイムアタック途中経過！

ついに終了！ 日本一の栄冠は誰の手に！

そう簡単には抜かれないと思われていたAM2研のベストラップを抜くユーザーが続々と出てきてしまったメガドラ版「V.R.」日本一タイムアタック大会。最終結果は来月発表するので、楽しみにしててね。

ところで、AM2研の記録を抜いたらプレゼントする予定だったV.R.キャップだけど、じつは記録更新者が続出したため、もしかしたら数が足りなくなるかもしれない状況になってます。とりあえず上位の記録保持者から当選とする予定ですので、代わりの品物になった人はゴメンね。プレゼントの発送はこれからだから、もう少し待っててね。

5月25日現在のベスト3

【初級コース／AM2研ベストタイム:37''13】
- ●東京都・近藤健司：36''40
- ●東京都・平野崇：36''86
- ●埼玉県・大野裕之(他5名)：36''93

【中級コース／AM2研ベストタイム:37''66】
- ●宮城県・加納和憲：36''86
- ●岐阜県・水野茂：37''13
- ●東京都・市川恭：37''20

【上級コース／AM2研ベストタイム:48''40】
- ●石川県・山本剛：47''86
- ●東京都・平野崇：47''86
- ●長野県・青木隆：47''93

【AM2研Express応募先】AM2研への質問、意見、イラストなどは、〒103 中央区日本橋浜町3-42-3 「BEEP！メガドライブ」編集部「AM2研Express」係まで送ってね。

短期集中連載！ 鈴木裕 中国取材紀行記

バーチャファイターII

第1回 MAKING OF VIRTUA FIGHTERS II への道

文：内田一成　監修：セガAM2研

**「中国に行くことでバーチャファイターIIに魂を注ぎたい…」
セガを代表するゲームクリエイター鈴木裕の中国体験記を本誌初公開！
熱く語られる彼のゲームに対する情熱と想いを内田一成が熱筆
現在開発中の「バーチャファイターII」の全貌に迫る、短期集中連載ついに開始！**

鈴木裕という天才

鈴木裕という人間を語るとき、『天才プログラマー』と形容されることが多い。だが、いったい、彼のどんなところが『天才』なのだろうか。

彼が頭角を現した〝ハングオン〟から10年、その間、次々とヒットを飛ばす作品を生み出してきたことが『天才』と形容される所以なのか。それとも、彼の着想そのものが非凡であるために天才と呼ばれるのか。あるいは、彼の作品のひとつの特徴である、徹底したリアルさの追求と、それを具現化するためのプログラムの手法が天才的なのか……。

反面、天才と呼ばれた人間は、無条件で一つ上の高みに掲揚され、近づきがたい印象を与えることになる。だが、その意味では、僕の知っている鈴木裕という人間に、『天才』というレッテルを貼ってしまうことには違和感がある。

僕が彼について持っているイメージといえば、いつも人懐っこい笑顔を絶やさず、遠慮がちで、少し日常からズレたおかしみがあって、でも自分の指向をしっかり持っている、一言でいえば温厚な自由人という感じだ。天才という言葉に含まれるような近づきがたいイメージは、彼には微塵もない。

〝ハングオン〟を彼が開発したときに、二輪の専門誌の取材で一日彼に密着して、写真を撮ったり話しをしたのが、彼と僕のつき合いの始まりだった。

ここ5年くらいは、お互いに仕事が忙しくなったせいもあって、たまに旅先から手紙を出し合う程度のつき合いになっていた。

それが、久しぶりに再会すると、彼は都心を一望するビルの上階に自分専用のオフィスを持ち、100人の部下を抱え、『天才プログラマー』と呼ばれてゲームプログラマーを目指す少年たちの憧れの的になっているではないか。

世界各地でのスナップが飾られた明るいオフィスで、フロリダから帰ったばかりの日焼けした彼と、久しぶりに面と向かうと、取材で初めてSEGAを訪ねたとき、町工場の片隅のような仕事場で、くすんだネズミ色の作業服を着て、徹夜続きの寝ぼけ眼をしていた彼の姿が、遠い過去の時空の幻にさえ思えてくる。しかし、また昔のように話しを始めれば、彼は温厚な自由人そのままだった。

バーチャファイターIIの目指すもの

「中国へ行かないかい？」

今年の正月早々だった。彼は、朝早くいき咳ききって電話してきて、新年の挨拶もなしにいきなりそう言った。彼としては熟慮に熟慮を重ねて、僕を旅のパートナーに選んだのだろうが、それが表現されるときには、前置きなどなにもなしにシンプルそのものの言葉になる。そういうところも、彼の人柄を知れば、親しみやすい個性のひとつだ。

「中国？　行きましょ、行きましょ」

と、二日酔いの脳味噌をろくに働かせもせず、二つ返事でOKしてしまうこちらもこちらだ。

そんな調子で今回の旅は決まった。

だが、この旅が、彼が昨年後半に発表した〝バーチャファイター〟に続く3DCGファイティングゲーム〝バーチャファイターII〟の取材であることを知ったのは、ずいぶん後になってからだった。

〝バーチャファイター〟では、鈴木裕は二つの大きなコンセプトを導入していた。

その第一は、絵作りをアニメーションで起こすのではなく、CGを用いるということ。湾岸戦争のシミュレーションにも用いられたポリゴンと呼ばれる細かい三角形を張り合わせて3D映像を作る技術だ。アニメーションでは2次元の絵のバリエーションが用意されていて、その上で平面的な人物が動くだけだが、これは、プレイヤーの入力に従って、コンピュータがリアルタイムに3D映像を創り出していく。視点もどの方向からでも設定できるので、絵の動きと臨場感は飛躍的に向上する。これは、すでに彼自身が〝バーチャレーシング〟で用いていた技術だが、それを、人間という複雑な動きをするものに応用するには、膨大なプログラミングをはじめ、クリアしなければならないファクターが山ほどあった。

第二は、必殺技のようなものを設定しないで、実際の武術の動きを忠実に再現しようとしたことだった。他の格闘技ゲームが、人間技ではない荒唐無稽な必殺技をゲームの『売り』にしているのに対して、登場人物たちが、あくまでも生身の人間として戦うようにしたのだ。

現在大ヒット中の「バーチャファイター」。その続編の手がかりが取材紀行で明らかに。

彼が目指すリアルさというのは、ゲームの中の登場人物とプレイヤーとの垣根をなるべく小さくして、まるでその垣根を乗り越えて自分がプレイしているような錯覚を起こさせるという方向に向いている。

そのために、彼は、自分がいったんそのゲームの登場人物になってみるところから始める。

例えば、〝ハングオン〟やそれに続くレーシングシリーズでは、彼は実際にオートバイやスーパーカーをサーキットで走らせ、まず体感的に『本物』を味わうのである。

そして、さらにプロレーサーのデータを克明にとって、自分の実感とデータを突き合わせ、完璧に近いシミュレーションを作る。そこから、『10歳の子供でも3分間』十分に楽しめるというゲームの制約の中へ絞りこんでいくというプロセスを経て、彼のゲームは完成する。

〝バーチャファイター〟では彼は、格闘技のビデオや映画を50本以上も観て、さらに何人かの武道家に取材した。その上、自分も右手を複雑骨折するほどカンフーに打ち込んだという。それを下敷きにして、先にあげたようなコンセプトに基づいてゲームを完成させた。

今度発表する〝バーチャファイターII〟では、彼はリアルさをさらに追求すること

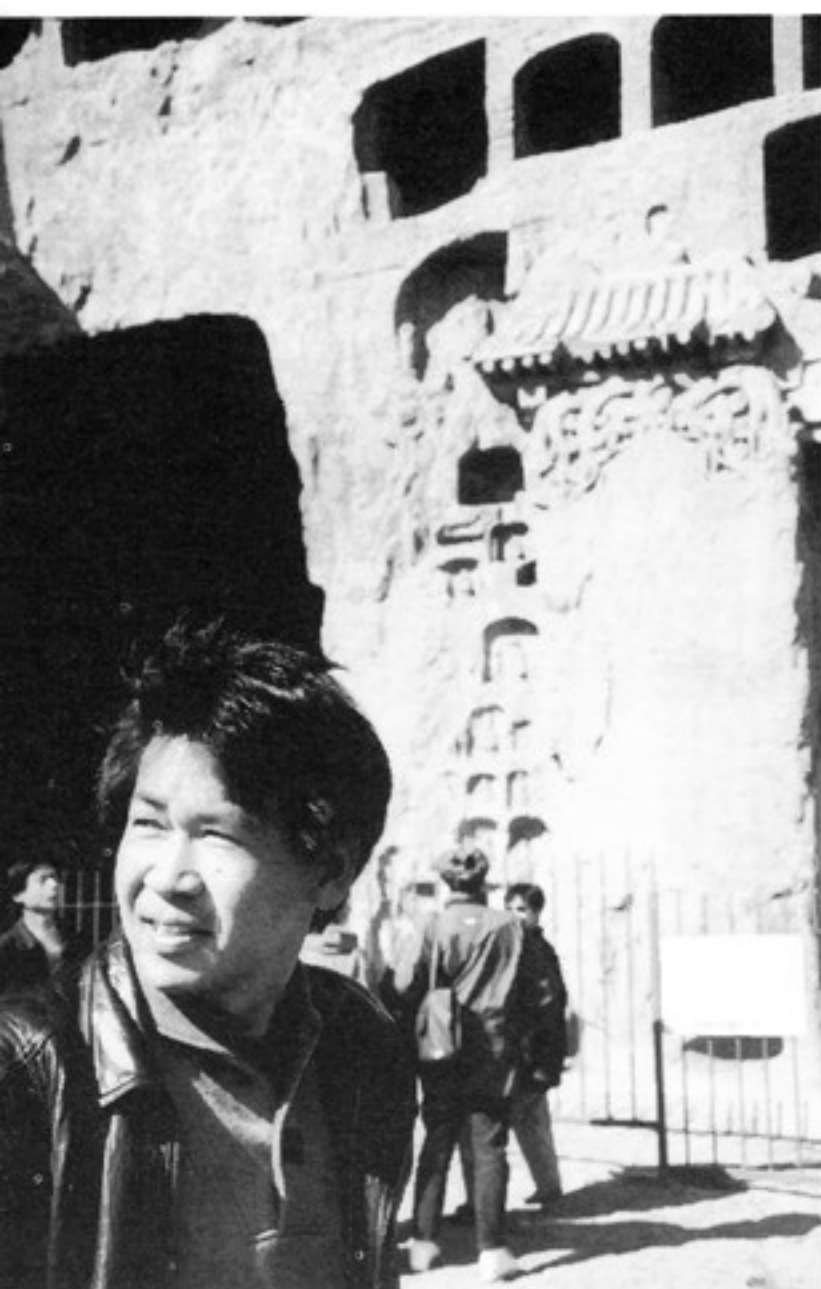
■内田一成（うちだかずなり）。1961年1月15日生（33歳）。アウトドア、モータースポーツ、紀行など幅広く手掛けるライター兼カメラマン。現在「月刊オートバイ」（モーターマガジン社）、「遊勉」（講談社）、「アウトドアガイド」（ＪＴＢ）などで活躍中。今回の中国取材に同行し、取材成果をまとめる。

を目指している。

「バーチャファイターⅡでは、モデル2というシステムを使って、テクスチャーを貼る予定なんだ。今は、人間の輪郭がカクカクしているけど、今度のではずっと人間らしくなる。動きもずっとスムーズに見えるはずだから、下手なごまかしは通用しない。今のバーチャファイターでは、登場人物が8人いるんだけど、それぞれにもっと細かい技を折り込んで動きを洗練させたい。8人がまるで修行を積んで進歩したみたいにね。

中でも、バーチャファイターで主役に見立てたアキラには力を入れたいんだ。彼は八極拳の使い手だから、八極拳の老師には絶対に会いたい。そして、もし可能なら、八極拳の奥義である八大招のひとつでもいいから見せてもらおうと思っているんだ。

それから、Ⅱではさらにキャラクターを4人増やす予定なんだけど、そのうちの1人には、酔拳を使わせようと思ってるんだ。これは中国拳法にしかないユニークな拳法だし、あの動きの複雑さは、今度のゲームにはぴったりだしね。ただ、問題なのは、酔拳っていうのは防御主体で積極的な攻撃を行わないので、打ち合うというゲームの特性にマッチしないんだ。それをどうクリアできるか、それが課題だね。あと、まだ漠然としか考えていないんだけど、動物の動きを真似た拳法を使わせたい。蟷螂拳、鶴拳、猿拳……中国には不思議な拳法がたくさんあるからね。できるだけたくさんの拳法が見てみたいね」

出発前最後の打ち合わせのとき、彼は、無邪気な笑い顔の奥の目を輝かせながら言った。

僕としては、中国拳法を実際に見ることもたしかに面白そうだが、なにより、鈴木裕という人間の今まで知らなかった一面が見られることが楽しみだった。どうして、彼が業界で『天才』と呼ばれるのか、それを取材旅行の道中で探ってみたいと秘かに目論見ながら、彼と一緒に中国へと旅立った。

取材第1日（北京）

15時に成田を飛び立った中国国際航空のジャンボは、定刻より少し遅れて現地時間（日本時間−1時間）の19時に北京空港に到着した。大陸の香りとでもいえばいいだろうか。降り立つと、夏の砂浜のような乾いた匂いに微かに車のオイルが焼けたような匂いが混ざった独特の香りに包まれた。

空港では、今回ずっと同行してガイドを務めてくれる張さんと、北京の地区ガイドでこれも張さんが待ち受けていた。同行ガイドの張さんは、なんと、うら若き女性である。

市内に入ると、まず車の多さに驚かされた。昔は、夜になるとメインストリートでも、ほとんど通行は途絶えてしまったのに、今は細い路地でも車がひしめき合っている。ベンツやBMW、日本車でもセルシオなどの高級車も多くみかけるし、黄色いボディのタクシーがやたらに多い。

最近、仕事でアメリカへ行く機会が多い裕も、このアジア的混沌には少々あきれかえっている。

表通りは、高層ビルが林立していて、東京とさほど変わらない印象を受ける。一転、裏通りに入ると、裸電球を軒に灯した屋台が立ち並び、明るい活気に溢れている。市場経済が導入されてから、個人経営のこうした屋台が増え、深夜まで営業しているという。北京の様子を見るかぎりでは、ここが共産党支配の国であることを忘れさせてしまう。

夕食も済ませ、部屋でくつろいでいると、北京でソフト開発の会社を起こし、SEGAとも関係の深い薫氏と通訳の林氏が連れだって訪れた。薫氏は中国の武術事情にも詳しく、今回の目玉となる北京武術団の手配を担当してくれることになっている。一通りこちらの取材意図を説明し、〝バーチャファイター〟のビデオクリップを観てもらう。動きのリアルさや、キャラクターの多彩さに、かなり驚いたようだった。中国でもようやく都市部で家庭用のTVゲームやゲームセンターが普及しだしたところだという。とくに、一人っ子政策の影響で、教育競争が激しくなっていて、教育用のソフトを出せばまちがいなく当たると何度も強調される。どこへ行っても、彼の名刺を見せたとたん売り込み攻勢をかけられるのがしんどいと裕。

裕は、彼らが帰ってから、中国ワインを飲みながら、今回の旅行についての思い入れを話しはじめた。

「どうしてそれがしたいのか、はっきりは言えないんだけど、李書文の墓へ行ってみたいんだ。

李書文てね、八極拳の神聖とうたわれた人でね……バーチャファイターのアキラも実はこの人をイメージに置いているんだけど……、伝説的に強かったって言われているんだ。試合で何人もの命を奪ってしまったらしい。八極拳の奥義を極めた人でありながら、どこか暗い影を背負っていて、ずっと一人を通して、結局は暗殺されたとか、気がふれて死んだっていわれているんだけど。

バーチャファイターⅡに生かせる具体的な何かがあるとは思えないんだけど、八極拳に人生のすべてを捧げたこの人の墓に行くことで、バーチャファイターⅡに魂を注ぐような、そんな気がするんだ。

じつを言うと、その墓があるかどうかもわからないんだけどね。でも、彼の故郷であり、八極拳の発祥地である滄州に行くことには、何か大きな意味があると思うんだ。

レースのゲームを作ったときでも、スーパーカーを自分で運転して、実際にコースを走ってみることに大きな意味があったんだ。実物を知っていると知らないとでは、まさに雲泥の差だよ。

この旅に出る前に、〝デイトナ〟っていうレースシミュレーションゲームをリリースしたんだけど、初め、この開発スタッフは、車を持ってる者も少ないし、免許すらもっていない者も多かったの。でも、レースのゲームの経験は豊富だからってわけで、開発に当たったんだけどね。ある程度完成したところで、プロのレーサーにやってみてもらったわけ。そしたら、これがケチョンケチョンに言われちゃってね。ぜんぜんリアリティがない。お笑い草だって。

それまで、僕はだまって彼らにまかせて

いたんだけど、ついに、裕さん、俺たち自信を持ってたのに……、どうしたらいいかわからないって、それこそ泣き顔で相談してきたの。だからね、車を買って、大黒埠頭あたりへいってリアを流す感覚を実際に味わってみたらってアドバイスしたんだ。そしたら、12人のスタッフのうち3人が高いローンを組んでスポーツカーを買ったんだよ。スープラとセリカとMR2ね。あと、他に2人が、カルマンギアとかをね、予約したの。免許を持っていなかった3人も、教習所に通いはじめて免許をとった。それから、モディファイし直したら、前にテストを頼んだレーサーも格段に面白くなったって、太鼓判押してくれたんだ。

そのモディファイの中身は、べつにプログラムを大きく変更したとか、装置じたいを全面的に作り直したなんて大げさなものじゃないんだ。フィーリングの部分だよね。ほんの少しフィーリングが変わるだけで、はるかに本物に近くなるんだ。

フィーリングを得たいんだよね、結局。だから、アウトバーンをポルシェで走ってみなくちゃいけないし、モナコをフェラーリで、富士スピードウェイでレースカーを走らせたり、プロストに会ったりね。そして、今回は、中国の片田舎まで出かけて行って、墓参りがしたいわけ」

いつもの人懐っこい笑い顔の奥の目はマジだった。（つづく）

あとがき 「バーチャファイターⅡ」はもう動いている！

「いまのところ作業的には、MODEL2の基板に『バーチャファイター（Ⅰ）』を乗せる作業は終わっています。今回は使うCGボードが100馬力の車から200馬力の車に変わったようなものですから、とりあえず基礎的なことから固めるような感じで作業を進めているわけです。そういう基礎的な部分を十分強化してから、今回のハイスピードに耐えられるようにしようと思っています。

みなさんにもお見せできるようになるのも、8月とかそう遠くないうちに機会が出てくると思いますので、もう少しお待ちください(鈴木裕)」。

というわけで、特別に見せてもらった「Ⅱ」は本当に超スゴかったの一言！ 公開の日が待ち遠しいぞ。

【「バーチャファイターⅡへの道」感想募集中】この文章を読んだみなさんのご意見、ご感想をお寄せください。お送りいただいた方の中から、抽選で10名の方に粗品をお送りいたします。送り先は、〒103 中央区日本橋浜町3-42-3 ソフトバンク(株)『BEEP！メガドライブ』編集部「バーチャファイターⅡへの道感想」係まで。次回はいよいよ少林寺の里に一行が赴きます。ご期待ください。

BEEPLE LAND NEO

「おかしいなあ。まだ今年になったばかりだってのに、もう半分かい？」というおバカさんが、この時期いっぱいいることでしょう。毎年のこととはいえ、ヤですね。

セナも死んじゃう世の中、もう何が起こっても不思議じゃないね。オイラの予想では6月8日までに日本全土が大地震に襲われるとみたが、どう、当たってる？

これから私は御山に修行しに行かなければなりません。オーマイ仏陀!! だからBEメガも読めません。生きて帰ったらまた会いましょう。See You!!
（神奈川県・チョッパー法師・21歳）

別れがありゃー出会いもある。だからオイラはおセンチにはならないのさ。チョッパーのことは忘れないから、とっとと修験道でも陰陽道でもやってこい。P.S.呪術攻撃は不可。でも御山ってどこ？

不況、不況と叫ばれ、今年は昨年以上に就職困難といわれています。事実、私も就職活動をしていますが、企業に資料請求しても送られてこなかったり、企業説明会でも軽くあしらわれたりといった状況。まったく少し前までは企業側が「来てください」だったのに、今では手のひらを返したように……（中略）。同じ苦労をするなら私はBEメガ編集部に就職するための苦労をしたいです。BEメガで働けるのなら雑用係でもかまわないと真剣に思うのですが、やはり文章力がないと駄目ですか？
（愛知県・安井雅彦・19歳）

サラリーマンですらうかうかできねー世の中なんでしょ？ 今。案外、真っ先に淘汰されそうな人種がしつこく生き残るかもね。あと世紀末にはなんか起こるらしいから、それに対策を立てておいたほうがいいぞ。カルチャースクールに通うとか。BEメガ編集部に通うのも構わないけど、将来についてもう一度よく考えてからにしなさい（編注：どういう意味だそれ!?）。

学校の図書館にBEメガを置いてくれとリクエストしたら「実物を見て判断します」と結構好感触だったが、その実物の10月号には「実録!! 麻雀大会」の半裸のねーちゃんがーっ!! それっきり図書館からの連絡はなく、BEメガが置かれることはなかった……。もし、もしもあの時にサターンやマルチメディアの特集があれば……。
（香川県・ジャミロクワイ池田くん・16歳）

世の中タイミングが第一なんだよね。あと、そのタイミングを生かす、ちょっとした気構え。まあ言うのは簡単だが。オイラもそれがないばかりに、医者いらずを無理矢理飲まされる以上の苦い経験を幾度となく繰り返してきた。でも、そろそろやめようかと思ってるんだ。

4月号のじゃましまん氏の投稿は一大スクープであることが判明。というのは『センター試験監督の心得』として、試験会場では「マニュアルに書かれたこと以外一切しゃべってはならない」からだ。すなわち、その教授の身元を調べ入試センターに告訴すれば、30分間トルエン釜ゆでのうえ懲戒免職間違いなし。さらにBEメガはその教授をCMに起用。「私はコレで大学を辞めました」とやればBEメガ売上げ9.4倍増確実。どーだねワトソン君。
（東京都・舞星神牙・21歳）

試験会場でBEメガ読んでたら試験官の教授に「私も毎月読んでるんだよ」と言われた、というヤツだな。今回の神牙のツッコミがなければ微笑ましい話ということで一件落着していたのに……え、それをわざわざ載せるほうも意地が悪い？ そういやぁそうだ。とにかく、みんなのまわりにも話の腰どころか背骨を折ってやろうと常に目を光らせているヤツは絶対いるはずなので、各自用心を怠らぬように。

「BEEP！メガドライブ」毎号大変楽しく読ませてもらっています。ゲームの種類によって好き嫌いがはっきりしているほうですが「BEEP！」の記事を通して「遊んでみたい！」と思えるソフトに1つでも多く出会えるようになればハッピーです。ただ、読んでいてチンプンカンプンなんてことも少なくありません。私のようにただただ楽しみたい！ みたいなゲームファンにもできる限りわかりやすいコトバでメガドラの楽しさや素晴らしさを伝えていただけたらと思います。
（愛知県・ぴよぴよ・21歳）

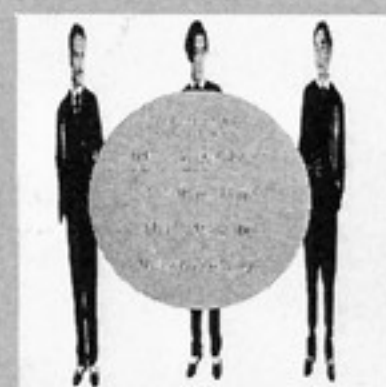
とっても、普通っぽい女のコからの手紙だなー。ちょっとだけ感動したぜ。でもねぇ、BEメガも一応専門誌だから、難解な単語やギャグが多いのは、半分しょうがないのよ。「ゲームがわりとすべてです」って人以外は、そのへんをあきらめて読むしかないな。ヘンに順応しなくてもいいからね。

それでは、雲行きが怪しくなってきたところでSEE−YOU!!

今月のB.G.M.
お題　エコー・ザ・ドルフィン

■やっぱイルカといえば、YMOの「テクノドン」に収録されている「DOLPHINICITY」以外は思いつきませんね。かの有名なイルカ研究の大家ジョン・C・リリーさんの声まで使っているこの曲、イルカといえばもう、これです!!
（徳島県・三輪毅）

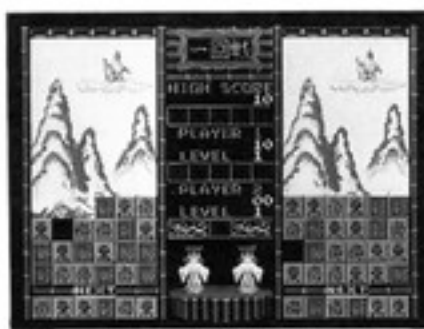
■「グランブルー」のサントラをBGMでプレイするのがいいと思う。気分転換に「海のトリトン」でもいい。
（愛知県・天下布武野郎・15歳）

■平沢進率いるP-MODELのカセットアルバム「SCUBA」なんてどうでしょう？ もともとアルバム全体が海っぽい感じでまとまっているんですが、素直に身を投げ出せないというか、歌詞も音も屈折しているんですね。一見環境ソフトと思わせて実は結構ゲームゲームしているという「エコー」に、ピッタリだと思います。このアルバムはCD化されているので、大きい店なら置いているでしょう（かくいう私もCDで初めて聞いた）。
（東京都・ヴァーチャル大統領・25歳）

「ドルフィニシティー」はイルカファン細野晴臣の作品。

──次回もいろんな意味で「エコー」っぽい曲を紹介するのでお楽しみに！

次のお題……

ハイセンスSF世界を堪能できる
フラッシュバック

今月の論

アイ・ラブ・ナムコ

最近ちょっと冷たいから贈ります。熱烈な読者からナムコへのラブコール&苦言(?)を。

●それまでは、ただワイワイ遊ぶだけだったゲームで、ハマるということを教えてくれたのがナムコだった。最近は大型アーケードマシンが主力という印象で、コンシューマー系は寂しい限りだが、ニューハードでは頑張ってほしい。特に移植。システムⅠ・Ⅱあたりのゲームや、「ゼビウス」などの懐かしいものまで、今でも新鮮な気持ちで楽しめる作品がたくさんある。若いゲーマー達には、ナムコというゲームメーカーの歴史を知ってもらうためにもお薦めしたい。新しいものに目を向けるのは良いことだが、こうしたナムコの財産ともいうべき作品たちを大切にしてほしい。

(愛知県・紙谷塁治・22歳)

●新作スケジュールを見ても、発売日未定の「ローリングサンダー3」が1つあるだけ。ナムコ黄金期の面影すらない。オリジナルゲームを出すのも良いが、ナムコを支持するユーザーの半数は、過去の名作の完全移植を期待している。2、3作まとめて入るなら、「ゲームのかんづめ」のような企画も考えてほしい。とにかく、往年のナムコファンである私は、最近の家庭用ゲーム機に対するナムコの姿勢に納得がいかないのだ。

(大阪府・中瀬尚良・21歳)

●先日ナムコの「ふしぎの海のナディア」を買い、そのしっかりしたつくりに驚きました。このソフトが発売されてから3年近く経つけれど、さほど古さも感じず、すんなりとプレイできました。もう一度、メガドライブに〝遊びをクリエイトするナムコ〟を見せつけてくれませんか。

(富山県・セーラーVちゃん・14歳)

●コナミは、銃を同梱してまで「リーサル」を移植してくれました。ナムコも、「リブルラブル」をツイン十字パッド付属で発売するくらいの意欲を見せてほしいと思います。カラフルでかわいいキャラ達が、思わず口ずさんでしまうBGMにのって、画面いっぱい動きまわるゲーム性はサターンのスペックにピッタリです。

(大阪市・池田某・23歳)

●ナムコがMDに参入する! と聞いた時は、あの名作達がMDで遊べるんだと期待に胸をワクワクさせていました。でも発売されるゲームは知らないものばかり。この次こそ、この次こそはと思っていたのですが、裏切られるばかりでした。今冷静に考えてみれば、ナムコはMD、PC、SFCの中でどのハードが生き残れるか、ハカリにかけたんでしょうね。結局SFCを選び、MD、PCは切り捨てられてしまいました。企業としてはそれがいちばん良い方法だったのでしょうが、僕は「どの機種のユーザーも満足させてやる!」といったゲームメーカーとしての誠意を見せてほしかった……。

(埼玉県・榎田剛士・24歳)

●ナムコは昔ほどパワーが感じられない。メガドライブ初期の頃はたくさんのソフトをリリースしていて、そのころFCしか持ってなかった僕はとてもうらやましく思ったものだ。今年は創立40周年を迎えることだしメガドライブにも1つでっかい花火を打ち上げてほしい。「ギャラガ」、「ディグダグ」、「ワープマン」、「ドルアーガ」、「ゼビウス」、「マッピー」、「ボスコニアン」、「スカイキッド」、「トイポップ」……いっぱい、いっぱいネタはあるじゃないですか!

(埼玉県・モーリー・18歳)

●「ナムコは熱意を失ったのか」と何度も思い、そのたびに「そんなことはない」と思い直す。しかしそれにも飽きてきた。移植・オリジナルどちらでもいいし、ジャンルについても希望するつもりはないから、とにかく熱意を! どんな形でもいいから、本来のナムコでメガドライブに戻ってきてほしい。

(千葉県・イッキウ・18歳)

ナムコMDラインナップ

フェリオス(SHT/'90.7)
クラックス(PUZ/'90.9)
バーニングフォース(SHT/'90.10)
メガパネル(PUZ/'90.11)
デンジャラスシード(SHT/'90.12)
レッスルボール(SPT/'91.2)
ふしぎの海のナディア(ADV/'91.3)
マーベルランド(ACT/'91.6)
球界道中記(SPT/'91.7)
メガトラックス(RAC/'91.8)
ローリングサンダー2(ACT/'91.11)
ちびまる子ちゃん わくわくショピング(TAB/'92.1)
スプラッターハウスPART2(ACT/'92.8)
スプラッターハウスPART3(ACT/'93.3)
ボールジャックス(SPT/'93.4)

ナムコのMDソフトはこれまでに15本。決して少なくはないけど、投稿者の大半が未だ期待しているのは、自分達をナムコの、そしてビデオゲームの虜にさせたあの作品。メガドライバーはとっても健気です。わかってください、ナムコさん。

9月号のテーマは 3DCGはもう飽きちゃった!?

「サターンの購入を迷っています。ポリゴン、3DCG、そんなのばっかし。それじゃナンバーワンになれないよ」(愛知県・伊東究)──そんなのばっかしとも言えないけど、こんな〝なんか違うぞ〟っていう意見を特集します。もちろん「それでもいいじゃん」って声もOK。

Illustration City

栃木県・なをよし(16)
「蒼い海、白い浜、翠のヤシの木。紅い花。」世の中、みんなこうだといいね。

栃木県・地球BAKA(21)
「私の絵も復刻版」とのことだが、これからはこっちのセンを極めてみてはどう?

山形県・おーすん(20)
賛否両論ひしめくBKⅢのカンガルーだけど、ある意味で〝会心の一撃〟っすよ。やっぱ。

神奈川県・小野一範(17)
サターンの機能をもってすれば、アーサーのパンツの凹凸もリアルに再現できるだろう。やだなぁ。

大阪府・じろおくん
北海道・値上げバカ(16)
おちゃっぴー娘エミーの出番は、3ではナシ。BKのアダムのような存在か。
ゲームイラストにも隙間産業というか隙間ネタはあるようで……。スポーツものが狙いめかもよ。

福岡県・土岐浩文(22)
ネーミングセンスも、ここまでひどけりゃひとつのスタイルですな。土岐クンのセンスも怪しいぞ。

東京都・森一海
今月は、いつもより多くソニックが登場しています。3も出たことだし、まあよしとしよう。

●ギョーカイに!ゲームに!● いいたい放題!!

●テレビゲームでパズってしまう!そう、ジグソーパズルのゲーム化です。メガCDでマウス対応にして、絵柄にはゲームソフトのパッケージイラストを使うというのはどうでしょう。BGMはそのソフトの音楽が流れるようにして、ピースの数もある程度選択できれば面白いな。しかし残念なことに完成したらそれっきり、それ以上のことは望めません。……ってことはこんなのゲームじゃねーや! でもものずきなメーカーさん、作ってみませんか?

(静岡県・ルイボス茶・23歳)

●ソフトの金曜日発売をなんとかしてほしい。特に品薄なサードパーティーのソフトでは、金曜日の午前中に完売するケースが結構あるようだ。「ガンヒー」、「ダイナ2」などはたまたま学校が休みでギリギリ入手できたが、12月号のこのコーナーで絶賛していた「テクモスーパー」は未だ入手できないでいる。予約をすればいいと言われるかもしれないが、忙しい人のためにも土曜のほうが良いに決まっていると思うがどうだろう。

(東京都・舞星神牙・21歳)

●編集部にお願い。セガのアーケードゲームの特集をやってください。サターンへの移植希望といっても、MDユーザーの中にはゲーセンのゲームに詳しくない人もいると思います。そもそもセガのゲームは、きょう体売りが多くて値段が高いので、出回りが良くないことがあり、幻のゲームと化すこともしばしばです。移植の実現性も考えて「ダークエッジ」「アラビアンファイト」「デスアダーの復讐」「バーニングライバル」等の紹介をお願いします。

(東京都・鈴木裕治・?歳)

●5月号本田君の「えっちいゲームが出ても良いんじゃ…」という意見には、僕も大賛成だな。だって「メガドラの中で色気のあるゲームは?」と聞かれて、出てくる答えが「リップ」や「タイムギャル」 だけだとはあまりに悲しすぎるぜ。SFCはお子様ゲーマーが大勢いるから、Hゲーを抑えることもわかるが、大人やマニアの多いMDでそんなことをする必要があるのか。だからここは一発、メガCDで「同級生」や「ランスIV」や「ドラゴンナイトIV」の移植を希望するぜ! (おー激しい)

(神奈川県・かさいあき・19歳)

●全国の有名映画館でもサターンのCMを流してみてはどうでしょうか。映画館でのCMは意外と注目されているものです。映画館に足を運ぶ人達は、ゲーム機購入層と大きく重なっていると思うし、ゲームの楽しさも理解しやすいと感じます。映画館の迫力あるスクリーンに、次々と展開されるサターンの美しいゲーム画面は、見る人に強烈なインパクトを与えるでしょう。

(大阪府・逢坂武晴・22歳)

●ジェネシス・スーパー32Xの発売決定、ヤッタゼベイビー(死語)。だけどちょっと心配なことがあります。32Xのソフトは、CD-ROMでも発売されると思うんですけど、メガCDを持ってない人の出費は32X+メガCDで約35,000円、さらにソフト代を入れるとけっこうな値段になってしまいます。それなら、これを機会にスーパー32X・メガCD一体型のメガドライブを発売してみたらどうでしょうか。

(埼玉県・サターンより32X・15歳)

●次世代ゲーム機では、CGにばかりこだわらないで、普通のアクションやシューティングを出してほしいと思ってます。実際、先日発売された3DOについては、映像はすごいがゲームは面白くないという意見が大半のようです。しかし現時点でサターンのラインナップを見ると、CGモノばかり……。これでは先行き不安です。「バーチャファイター」や「デイトナUSA」はそれなりのヒットが見込まれますが、CGを使用していないアーケードゲームの名作を移植することも忘れないでほしい。

(大阪府・chanson・16歳)

君の声がMDを変える!

USER'S VOICEはユーザーの声を伝えるコーナーです。他の読者にぜひ聞いてもらいたいソフトへの感動や怒り。ハードやソフト、メーカー(開発担当者)やライターなどに言いたい意見や希望を送ってください。また「論」は毎月テーマを決めて意見を募集しています。熱い声を待ってます。

滋賀県・枯野茨(14)

「AYA」でしょーか。「おっかない曲聴きながらかいた」とのことだが、あまり無理せぬように。

新潟県・みんみん(24)

線がちゃんと出るか心配だが、12人のコピー・テイルスたちがえらくカワイイぞ。車のデザインも秀逸。

神奈川県・不採用マン

別に、イロモノばかり載せてるわけじゃないからね。ほら、「ドラゴンボールZ」だって載るし……ダメ?

ひとことfrom BEEPle

◆サターンを買うため、ただ今バイト中。日給9,000円だぜ。 (埼玉・マコト・19)

◆この前、7年間片思いだった人に思い切ってプロポーズしたら、見事にふられました。悲しくて涙がとまらなかったよ。 (福岡・カズト・19)

◆目覚まし時計の止め方を知らない母は、ついに最後の手段として中の電池を抜き取った。 (埼玉・ヒロシ・19)

◆僕のゲームギアはホワイトだ。しかし友人に貸したまま返ってこない。返してくれ小原君。 (愛知・ハルヒコ・18)

◆金がない、学力がない、でも時間だけは腐るほどある。僕の退屈っぷりはすさまじい。ああ、悲しいかな浪人生。 (神奈川・タクイチロウ・18)

◆大学に通うため、大阪に引越してきた。創刊以来買い続けてきて、初めて8日に新しいBEメガを買うことができた(石川では9日以降!)。 (大阪・タケオ・18)

◆Y売新聞の奨学生として専門学校に通っています。なんだかペーパーボーイになった気分。 (奈良・アキヒロ・18)

◆サターンと3DO、どっちを買ったらいいんだ。あ、メガCDもほしい…。私ってぜいたくですか? (新潟・ミホ・25)

◆会津大学に入った。設備がすごくて最新式ワークステーションが山ほどある。これから4年間(?)がんばろーっと。 (福島・ヒロシ・18)

◆新車のバイクを買った。ならし運転をしに行ったら、帰りは救急車の中だった。まだ2.3kmしか走っていないのに……。 (宮城・ハヤト・16)

◆サターンをサタン(悪魔)と勘違いしている人の意見は採用しないでくれ。 (東京・トシヒコ・18)

◆からだを大切にし、健康を第一に考えるとBEメガはくだらなくなる。そうならないために、無理をして頑張りなさい。それが我々のためだということを忘れるな。 (福井・ダイスケ・15)

◆ナムコのワンダーエッグは楽しいところだ。セガも参考にしてほしいです。 (東京・エイジ・21)

◆ペブルビーチの…なんて読むんだ? (秋田・セイタロウ・15)

◆"WELCOME"を"WEL COME"なんて書いたら大橋巨泉に怒られるぞ。 (神奈川・サトヒロ・16)

◆ZARDの坂井さんがキャンギャル出身とは知りませんでした。とても勉強になった気がします。 (宮崎・マサミ・15)

◆ビックルは思ったよりうまかった。 (岐阜・ヒロキ・20)

◆サターンのサードパーティーにハドソンが!まさかサターン原人が出るわけじゃ…。 (神奈川・ナオズミ・21)

スーパーJUNKプレゼント

神聖、いや、新生プレゼント企画の『スーパーJUNKプレゼント』です。えーさてこれからはびーぷるランドのイメージ戦略もしようか、ということで、第1弾は謹製オリジナルTシャツを5枚ほど用意してみました。ほしい人は「部屋とTシャツと私」というテーマの小作文(200字程度)を添えて、応募してね。

絵柄はこんな感じ。応募の締め切りは6月20日。発表は9月号のこのへんで。

●新プロジェクト●
G.O.B.
ame f eeple
(愛称ゴブ)

イメージ先行でいこう!!

早くも反響のGOBプロジェクトですが、先月号を読んでいない人のためにちと説明をば。「これは面白い!」というゲーム企画案をびーぷるランドの読者で1から作ろう、という目的で始まったこのプロジェクト。まずは〝和風(平安～鎌倉期)サイキックRPG〟というアウトラインを設定し、そこから徐々に発展させることが決定。第一次企画項目として①題材のコンセプトと②ゲームタイトルを募集……というのが先月号までの動き(?)です。先月募集した項目の発表は来月で大々的にやる予定ですが、今回はいきなり……

③主要キャラクターの設定を募集します。「そんなこと言われても、まだ世界設定とかそういうのとか、はっきりしてないじゃん!!」という反論はごもっともです。しかし〝登場人物〟という、ゲームのもっともわかりやすいカリスマ要素を初期の段階で決めるということは、皆さんの今後のプロジェクト参加にたいする意欲に、大きく関わってくるはずです。とりあえずイメージ先行、案ずるより生むが易し、あとは野となれ山となれでいきましょう(おいおい、でもびーぷるの企画だから)。

主要キャラクター設定というのは、容姿や外見もさることながら、職業や得意なサイキック、または術の流派といった、世界設定に多少関わる文字資料も含みます。ハガキ裏面をそのまま掲載できる状態で書いて送ってください(線はやや濃いめでね)。

ゲームタイトルによってさまざまなキャラが登場するが、外見や役割などによって一定の法則があるかもしれない。各自研究してみよう。＊6月20日必着

MD噂の真相

テンゲンは、本当はとっても**さみしかった**らしい。テンゲン**内部でも**「V・V」をクリアしたことがないらしい(愛知県・Z)セガがサターンを発表するのに対しN○Cの次世代ハードは、セーラームーン人気にあやかって**DUO-S**という名称らしい(群馬県・高橋康)「爆伝」はソ○ーからの**セガに対する刺客**らしい。バ王ですら海外版「ランドストーカー」のパッケージは**恐ろしくて**公開できないらしい(千葉県・大山正之)'94年4月号で『アダムはセガに自由契約にされた』と報じられたが、実はアダムの方から**FA宣言**した、というのが真相らしい。テンゲンのゲームのマニュアルが今、**女子高生の間**でひそかに流行中らしい(埼玉県・海の男星貴弘)ソダンの関係者の多くが**失踪**しているとのこと(山口県・カト吉)「ヘブンリーシンフォニー」で○ナを強引に抜くと、レース後セ○が怒鳴りこんでくるらしい(香川県・泉正樹)「ベアナックルIII」のラストステージに出てくる**Mr.X**はベビーメ○ロイドらしい(兵庫県・瀧川崇)光栄のソフトが高価なのは、歴史上の人物の子孫達に**肖像権使用料**を払っているかららしい。テンゲンの広告がなくなったのは、本気で本誌を**乗っとる用意**をするためらしい(新潟県・騒動武装団)

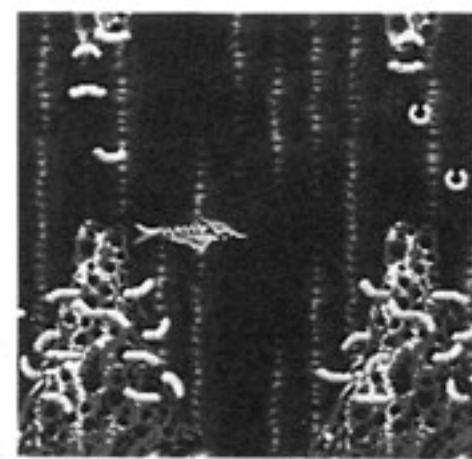
噂、どうなん?

テンゲン噂の真相返し(BY TENGEN)●来るべきBEメガ乗っ取りに向け、すでにテンゲン社員の数名は通信教育講座で「校正」の勉強を始めたらしい。●読者から、テンゲンがBEメガを乗っ取るという噂の投稿があまりにも多いため、ほんとにやらせてみようとその気になってるBEメガ編集部員がいるらしい。

フェチ別オススメMDソフト

今月のフェチワード うじ(CRYING-亜生命戦争-/1992/セガ)

好きなコから「アナタみたいにうじうじした男キライなの」と言われて「バカヤローほんとのうじってのはなー」と実物を見ていたらしだいにいとおしくなってきて今では推定6,000匹養殖しています、なんて人にピッタリなのがこのゲーム。全編を通してウェッティかつクネクネとした敵キャラが登場しますが、圧巻なのは4面の中盤。うじが泥塚からこれでもかと湧いてくるシーンはファン(もちろんうじの)ならずとも感激。イキがいいんだまた。

思わず唄ってしまいましたココココココココ

タイトル:やるね!!SEGA
(「惑星ウッドストック」のエンディングテーマで)
作詞:茨城県・愛の流れ者(18)

一番大切な時期
見失っていた我がSEGA
金がすられたようなこのゲームは
暖かいSEGA製
壊れるまでダァ～ 発売以前には
戻れないよ BADファック ユー
許してくれるね ユーザー様
僕はSEGAに殴り込みに行く
シクシクシク 両手を机について
シクシクシク 開発者は叫んでた
シクシクシク 開き直って
ウッドストック商品が悪いと
ウッドストックにあたってた
傷ついていた

解説

プレイヤーも、おそらく開発者自身も大いに戸惑った「ウッドストック」の様子がいきいきと唄われています。ただ、オープニングならともかくエンディングの曲なんて誰も知らないので、ポピュラー性はイマイチです。

セガ歴5年以上の皆さんの憩の場

第7回瀬賀老人健康会

「百聞は一見にしかず」と言いますが、このコーナーがまさにソレです。「当時の状況を知っている所有者じゃないと参加できない」というのなら、いまだにマークIIIを新品で売っているショップで現物を入手すれば問題ありません。というわけで新生老人(!?)育成のため、各地のショップ状況をお寄せください。

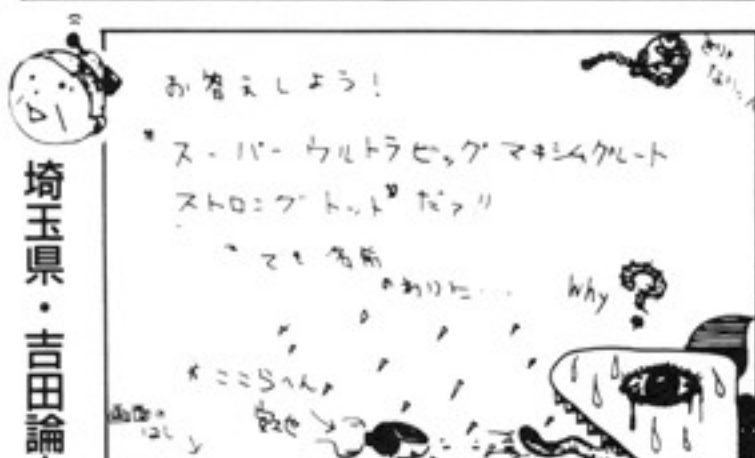
■名古屋人に朗報です。まずその1。地下鉄上前津駅徒歩5分、第1アメ横ビル付近の「ドルフィン山本」では「星をさがして」「天才バカボン」「アレックスキッドのミラクルワールド」「ロードオブソード」4本が各100円で売っている！
その2。名鉄新名古屋駅徒歩20分、納屋橋にあるユーテクプラザ4階の店では、マイカード、ゴールドカートリッジ約20種が2,980円、トラックボール8,800円、3Dグラス5,400円その他〝通〟なものがいっぱいあるはず!? ぜひ行ってみよう。

(愛知県・早川重成・22歳)

■いやあ、すごいですねこのコーナー。オレもセガ歴はそーとう長い方なんですが、みんなに比べれば全然たいしたことない！ オレが最初に買ったのはスペハリだもん。それにしても「老人」はやめてくれません!? サターンもついに姿を現わしゲーム界も新たな大戦を迎えようとしている今日、過去ばかり振り返るオレらは、セガにとってまったくやっかいなジャマ者的存在かもしれない。けれどこれだけは言いたい。みんなが昔にこだわるのは、あのころのセガがいっちばん最高だったと思ってるからじゃないのかな？

(福岡県・川崎禎晃・20歳)

愛知県・安井雅彦(19)

「ばあさん、アレなんだっけ？」「これですよじいさん」

真柄クンの「ロードオブソード」の質問に対する回答。うろ覚えでもこの際、可。

埼玉県・吉田論史(18)

女の子、しかも16歳なのにお爺さんになるという?この不条理……。

神奈川県・宮守春香(16)

5月号本コーナーの浜田クンへのお答え。これの解答ハガキが異様に多かった。

兵庫県・川井健(14)

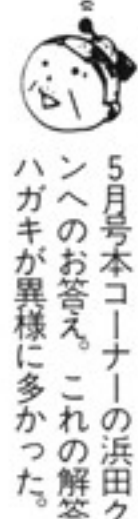
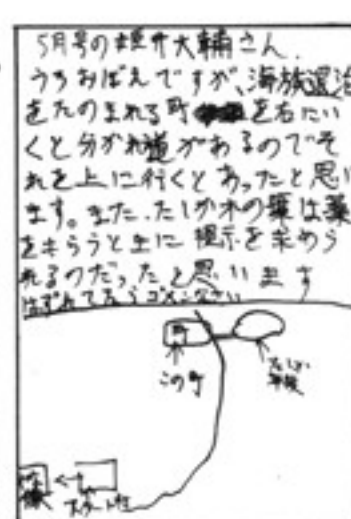
今となっては便利だか何だかよくわからないが、一応載せておく。

山梨県・太宰治虫(19)

(爺)MKIII版「マシンガン・ジョー」の無敵コマンドを教えてほしいのじゃ。うしゃしゃしゃ……ポロッ、入れ歯がはずれたぜ。

(山口県・青鼻タン吉・22歳)

(爺)「ドラゴン・ワン」で最強(凶)にして最悪の敵、ワープマンの倒し方、誰か教えて。

(東京都・コーちゃん・20歳)

MEGAさん IICHI TOTSUKA

ゲーム・くらしの知恵

■ヤーホー！ 大発見をしちゃいました。なんと、メガドライブ版「バーチャ・レーシング」の処理速度をUPする方法とは！ 濃いめのサングラスをかける。なんとこれだけでOK！ さらにその状態で目を細めると、椅子から転げ落ちる程の大迫力です。お試しあれ……。(実は、昔任〇堂から発売されていた、FC用の3Dグラスがベストなんですが)。

(北海道・値上げバカ・16歳)

——といったような、メガドラのゲームを遊ぶときのちょっとした工夫を募集します。ニュアンスは「すてきな奥さん」に近いです。すごいの(へぼいの)を知ってる人は、もったいぶらずに教えてネ。

6月号のゴメンナサイ

●P.18の記事中、「ロードス島戦記～英雄伝説～」とあるのは、「英雄戦争」の誤りでした。
●P.104の記事中、セガ・エンタープライゼスの社是の説明に誤りがありました。正しくは「創造は生命」です。

INFORめーしょん

■MEGATALK
身のまわりで起きた面白いこと、すごいこと、待ってます。広告の誤植、めったに手に入らないヘンテコな品物など、見て心がなごむものなんかもOK。
■MD噂の真相
信憑性にかかわらず、メガドラ周辺のゴシップを紹介するコーナーです。情報網か想像力をフルに使って、いいネタを集めて(考えて)ください。
■思わず唄ってしまいました
プレイ中に思わず作ってしまったゲーム音楽の歌詞をみんなに広めましょう。またメガドラ風刺の替え歌でもOK。
■瀬賀老人健康会セガ家庭用ゲーム歴5年以上の皆さんの憩いの場です。当時の体験談や、若い世代に伝えたい名作ゲームの紹介など、なんでも送ってください。
■Illustration City
イラストをハガキに黒ペンで描いてください。カラーや鉛筆だと、せっかくの作品が綺麗に印刷されませんよ。MD君の4コマもまだ募集してます。
■G.O.B.プロジェクト
BEメガ編集部と読者で理想のゲームを作ってしまおう！ という、実に向こうみずな企画です。募集する項目は毎回コーナー内で指定するので、チェックをお忘れなく。

この他、メガドライバー度チェックやメガドラスラング、そして君が思いついた新企画などドンドン投稿してね。

びーぷるランドへの投稿は…… ◎下記のあてさきにコーナー名を明記して送ってください。なお〝びーぷるランド〟採用者全員(ひとことformBEEPleを除く)に図書券(500円分)を、抽選で3名にお好みソフト('94年6月末までに発売されたもの)を差し上げます。

あてさき

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク(株)『BEEP！メガドライブ』編集部
(〇〇〇〇〇コーナー)係まで

*住所、氏名、年齢、電話番号、ほしいソフト名を必ず明記してください。

ソフトプレゼント当選者
新井 実
梶田道子
紙谷墨治

遊星セガ STADIUM

PRESENTED BY SEGA

みんな、東京おもちゃショーには来てくれたかな？　セガサターンも本格始動で大変!!

創刊7号

あなたのために教えてあ・げ・る　コーナー

困った時のセガスタだのみ

●いやー、よかったですよ／　えっ、「セガスタ」じゃなくて5月号のGG特集に出てたセガGG担当のJUNさんが／　コ○ミの早坂さんもいいけどJUNさんもいい／　特に103ページのふとももが(笑)／　セガの広報ってあんな美人ばかりがいるんですか？　竹崎さんがうらやましぃ――っス。

(鳥取県・篠田隆博)

竹　JUNちゃんは確かに美人だけど残念ながら広報じゃないのだ。さらにJOYテレの深沢さんも広報じゃないのだ。２人とも自分の担当業務の関連記事制作に協力してくれてるだけなんだよ。だから、僕の周りに美女がいっぱいいるなんて誤解はしないよーに!!

●最近BEメガの人気がありすぎるのか、とにかく手に入りにくい。すぐに本屋から姿を消してしまう。３月号なんて、探しまわったあげくに３月に入ってからようやく大阪の大きい本屋で１冊発見した。ギリギリである。もう少しで３月号が永久に消えてしまうところだった。このままではBEメガ歴５年に終止符がうたれるのも時間の問題だ。なんとかしてくれ／

(兵庫県・三石の方が好き)

竹　ウーム、困ったねェ。BEメガが手に入らないというお便りはこのコーナーあてにもラジオ番組あてにもかなり来ています。ただ、この件についてはセガでも編集部でも手の打ちようがないので、もしBEメガが入手できずに困ったときは、ソフトバンクの営業局まで相談してみよう。電話番号は、03-5642-8100だよ。あと、本屋さんで定期購読を申し込んでみるのはどう？

●本当に困っているので助けてください。僕の家にはTVが３台あるのですが、メガCDを使うと残り２台のTVの映りが悪くなってしまうんです。家族から苦情がくるので誰もいないときしか遊べません。どうしたらいいのですか!?　(三重県・くり)

竹　こういった事例の原因についてはいろいろ考えられますので、ひとまずお客様相談センターへ問い合わせてみてください（電話番号：0120-012235）。

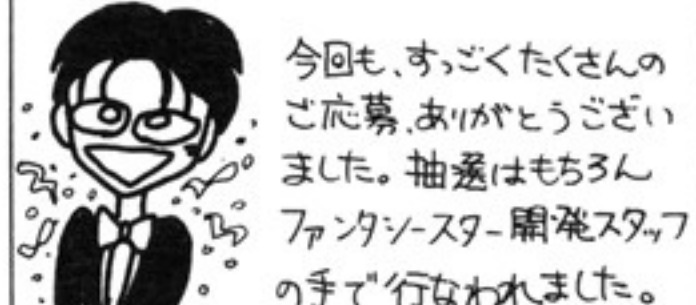
さて、最近僕のおすすめソフトを教えてほしいっていうおたよりをよくいただいてるので、機会があればセガスタで紹介します。毎月の名作劇場も参考にしてね。あと、今月紹介できなかった質問についても来月以降順次答えていくので載ってなくてもガッカリしないでください。今月からプレゼントもパワーアップ／　どんどん投稿してね。

MDソフトを個人的に全部持っている竹ちゃんの

MD名作劇場

パーティークイズ MEGA Q

'93・11・5発売/6,800円/セガ

キミは「メガQ」を持っているか!?　キミがもしも友達と一緒にゲームをする人なら、このゲームは必携だ。さらに５人で遊ぶことがあるなら「メガQ」なしでは生きていけないぜっ!!　TVのクイズ番組をゲーム上で再現することを果てしなく追及した「メガQ」は、このテのゲームの中では出色のデキ。ランダムで入る「ニュース速報」にしても、とことんこだわりを感じるし、出題形式も様々で飽きさせない。わが家でゲーム大会をするときも「メガQ」は100%盛り上がる。再販は多分ないだろうから、今を逃がすと買えないぞ。

イ・ラ・ス・ト

奈良県・アレイアード!!　答を送ってくれ／（竹）

茨城県・菅民パン　早坂さんとは仲良くしてるョ（竹）

カラオケ・美奈子　結婚ネタはこれでおしまい!!（竹）

［名作ＣＤ］少し前の作品になるが『モダーンズ』という映画のサウンドトラックＣＤは超オシャレでカッコ良くてムーディーで死ぬほどオススメだ。一口で言うと、夜景の見えるシャレたバーで、ハラショーな彼女と飲んでいる時にこの曲が流れてるといいなーって感じの内容。ちょっと大人のオシャレな気分を味わいたい人はレコード店で探してみて。妙ちゃんや女性読者にも聴いてほしいな。

林原めぐみの

MEGU DRIVE

初心者
大歓迎

待望の3rdアルバム「SPHERE」レコーディング終了!!

ファンの皆さん、お待たせしました。大評判だったベストアルバムに続く待望のオリジナル3rdアルバムがついに完成。ゲームをやる時間も惜(お)しんで(最近ちょっとホコリをかぶってるらしい……)、彼女自身がコツコツと作詞した4曲を含む全13曲の充実した内容。

さらに、またまた豪華なのが初回特典。今回は、伊豆で撮ったオールカラー32ページの写真集と、彼女の絵日記や落書き帳みたいな感じの20ページモノクロエッセイ集が付いちゃう。

これでやっと一段落。少しは落ちついてゲームをやれそうだって。

レコーディング中のひとコマ。撮影ロケですっかりカメラ慣れした⁉

SPHERE／林原めぐみ

全13曲のオリジナルアルバム。オールカラー28ページの歌詞カードに加え、豪華初回特典つき。キングレコードから7月2日発売(3,000円)。

いつもはアルバムが出来上がってからタイトル考えるんですけど、今回は先に「SPHERE」ってタイトルが浮かんでしまって、そこに、作詞家さん、作曲家さんを始めとする皆さんのおかげで、すっごくイイ曲、詞たちが曲達が集まって来てくれたような。「自分のアルバムじゃなくても買っちゃう」っていうぐらい(笑)。「ゴメンナサイ、私がこんな歌を歌っちゃって」って、照れちゃうぐらい素敵な曲を書いてもらって幸福でしょうがないって感じです。でも、そこになかなか自分の力が追いついていけないことがジレンマでもあるんですけど。こんなにイイ曲なのに、私もっと上手に歌わなければいけないだろうなと落ち込んだりジレンマがあったりします。

ただ、なんでこんなに「聴いて」って言うかって、声優という仕事を広く一般の人にも理解してほしいなっていうのがあるんです。やっぱりアニメーションとか、そのファンに対して一種独特の目が世間にはあるけど。でも、アニメも声優もやっぱり伝えようとしていることは特殊なことじゃなく普通のことなんです。だから、例えばこのアルバムをファン以外の人が聴いて「なんだ声優っていうけど、こんなイイ歌があるんじゃないか」って感じてもらえたらなというのが、漠然(ばくぜん)としてるんですけど、私の夢です。

企画&ネタ募集

・林原めぐみさんにこんなことをやってもらいたい！
・4コママンガ、イラスト(黒のペンで描いてね)
・セガへの苦情、メガドラの法則、自分の名作劇場、ファンレター
・広報・竹ちゃんに質問！

など、なんでもOK。採用者には全員にセガビデオマガジン最新号をプレゼント。さらに面白いハガキをくれた人の中から抽選で、毎月3名に最新ゲームソフトを贈呈。そのうえ、今月は全投稿者の中から抽選で10名にソニックグッズを何かプレゼントするぞ。

FAXクラブ大好評に歓喜の深沢

6月号はTOYショーにちなんだラインナップ。ショーに行けなかった人もこれを見ればバッチリ。「スパII」もおさえてあるから絶対見ておくように！

JOYJOYテレフォンMENU
6／1〜 MD「新創世記ラグナセンティ」「シャイニング・フォースCD」(プレゼント：ビデオマガジン6月号)：6／16〜 MD「スーパーストII」「餓狼伝説2」(プレゼント：テレカ)：7／1〜 GG／MD「JリーグプロストライカーJ」(プレゼント：デイパック)

先月からスタートした「セガFAXクラブ」が大反響で深沢はとってもウレシイ！(涙) そう何を隠そう担当者は私。JOYテレともどもよろしくお願いします。ということで、FAXクラブには新作情報あり、攻略アドバイスあり、アーケードあり と盛りだくさんの情報を提供しているのでどんどん利用してくださいね。

なんと、セガスタ増刊号が、このFAXクラブに登場するというウワサもあるみたいだよ(FAX番号：03-5950-7790)。

JOYテレ大好評感謝企画、深沢全身写真初公開!! 撮影地は海外⁉

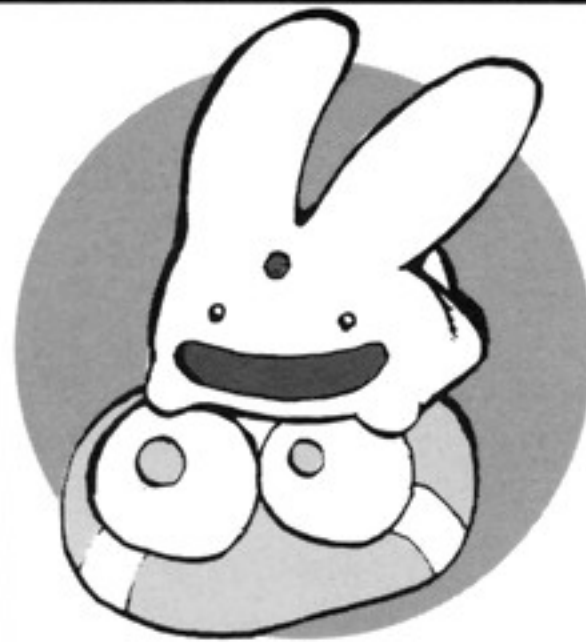
いろいろな あて先
〒103東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク(株)BEEP！メガドライブ編集部
「セガスタ○○○」係まで

SEGA アルバイト募集のコーナー

**セガスタ読んでてよかったネ!!
連載第7回ラッキーセブン企画
キミもSEGAで働けるかも!?**

アルバイト(ゲームチェッカー)募集。仕事は発売前のゲームのチェック。資格は、セガへの通勤が可能で高卒以上の方に限ります。辛抱強くマジメに仕事ができる人に来てほしい。官製ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・志望動機を記入し、6月20日必着で下記宛先に応募してください。面談を行う方には6月30日までに電話連絡をします。

あてさき：東京都大田区東糀谷2-13-1羽田菱信ビル内(株)セガ・エンタープライゼス開発業務部分室「BEメガ・アルバイト募集」係

[裸の銃を持つ男] この映画の1作目には本当に笑った。笑いころげた。とにかくメチャクチャなのだ。しかも、芸が細かい。アメリカのコメディーって日本人が観ると笑えない作品が多いんだけど、この作品は別格。言葉によるジョークよりアクションによるコメディーを目指しているところが面白さの秘訣かな。僕が気になって仕方ないのは、3作目がアメリカでヒット中ってことだ。早く観たい!!

のーコネタイムズ

NÔKONE TIMES
Vol.14 6月8日 水曜日 1994年（平成６年）
企画・発行 株式会社コンパイル のーみそコネコネ COMPILE
ASTY DAIICHISEIMEI BLD.1-7 KYOBASHI-CHO HIROSHIMA CITY.
編集協力：BEEP!MEGADRIVE

謎の漫画発見！

早くもGG「魔導物語Ⅲ」開発決定!!らしい

「ぷよぷよ通（２）」ついに発表！　やっぱりメガドラ移植がいの一番……との噂

ポイント制度について

ポイントは、投稿ハガキ１枚につき１点（アンケートのハガキでもOK）、採用されたならそのコーナー規定のポイントが加算されるぞ（ちなみに画廊は10P）。そろそろ賞品と引き替えできる人が出てきたことだし、他のみんなもがんばって投稿してくれ。

ポイント別賞品一覧

30P……ぷようちわ
50P……コンパイル袋セット
70P……ぷよぷよ設定資料
100P……ぷよぷよテレカ

ぷよキャラ人気投票途中経過

今回もドラコがトップ。欄外から上がってきたシェゾにサタンさまが抜かれてしまった。サタンファンの巻き返しがあるかも。

順位	キャラ	票数
1位	ドラコケンタウロス	12票
2位	アルル・ナジャ	9票
2位	カーバンクル	9票
4位	シェゾ・ウィグィィ	8票
5位	サタンさま	7票
6位	ウィッチ	6票

『蛙のスゴイ人』

のーコネ画廊

今月で、また１つ年をとってしまった水無月だ。ぷよキャコンもそろそろ大詰めだ、投票してない人は早く入れてくれい。いつも、画廊メインでやってるから、今回は少しだけ文章投稿を紹介するぞ。

●ドラコってそんなに男に見えるんでしょーか？（愛知県・きりま）
残念ながら、そう思っていた人もいたそうです。もう間違えないよな。

●ハガキ100枚出せば100Pになるのかな？（岐阜県・エリオス）
その通り。でも１枚１枚が、ちゃんと投稿ハガキとして成り立っていないとダメだからな。

●ポイントはいいからガ○スください（兵庫県・激烈硫黄玉）
君にはBEメガ10冊買ったのちドラコ40体の描き込みを命ず。

神奈川県／如月龍牙 15P
やっぱ、ドラコだよな。チャイナ服に角、尻尾、羽根と、バッチリ（死語）だぜ。キャラコン独走だ。

東京都／麻乃みあ 11P
おいおい、18禁とはひどいなぁ。魔導IIは16禁なんだ。違うっ！　もうすでに魔導IIIの企画進行中。

和歌山県／神月るる 19P
シェゾー筋のこのお方、載らずとも10ポイントに達してしまうところがすごい。これからもよろしく。

今月のアンケート募集！

今回は、「カーバンクル人形を知っていますか？」と「コンパイルで作ってほしいソフトは？」です。送り先は、下記の住所『コピー機もう寿命か!?係』まで。もれなく新コンパイルシール＋αプレゼント。締切は６月末日消印有効。

また来月ね

【のーコネタイムズへハガキを出せ！　いえ、出してください】㈱コンパイル御用達ページ「のーコネタイムズ」では、個性あふれるみんなのネタ（ハガキね）をお待ちしてます。イラスト、ご意見、罵り雑言などなど、内容は問いませんぞ。我こそはという方は、〒732　広島市南区京橋町1-7 アスティ・第一生命ビルディングまで送ってください。採用者には、素敵な粗品（？）をあげるよん。

KONAMI ⟺ ユーザーホットライン

コナミのおへや

第19回 BY T.HAYASAKA

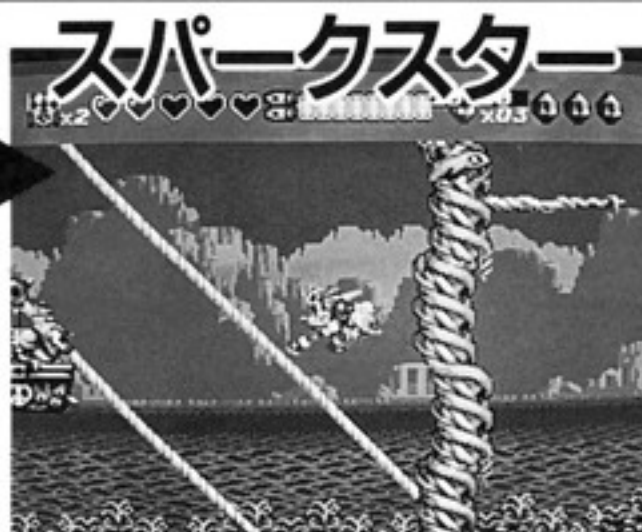
皆さんお元気ですか？　コナミの早坂でございます。先日、幕張メッセで開催された「東京おもちゃショー」は大盛況のうちに無事終了し、NEWスパークスターも納得のいくデビューだったと思います。遊びに来れなかった人はちょっと残念でしたね。でも大丈夫だよ。「コナミのおへや」で最新ニュースを紹介しちゃうからね。

まずはこのアクション２本をお楽しみください（早坂）

スパークスター

魂斗羅ザ・ハードコア

街に真っ赤……じゃなくて、待ちに待って待って、待ち疲れたコナミの新作発表がついに、東京おもちゃショーにて行われました。４月からBEメガでコナミ作品が紹介されない寂しさを、もう味わわなくてもよいのだなと思うと、肩のこりもどこかにふっとんじゃうような心境です。

まず、MD版「スパークスター」は、帰ってきたスパークスターが、１年で随分大人になって、ボディも絞りナイスガイで登場！　あの斬新なロケットアクションを基本に前作の長所でも短所でもあった大味な部分がどう改善されているのか楽しみ。それからチェリー姫との恋の行方はどーなるのかな？　とりあえずスーパーかっこいいスパークスターであることは間違いないっス。期待してちょうだい。それからもう１本MD版「魂斗羅」は、前作のSFC版に携わったスタッフも一部今回のチームに入っているので気合いが入った作品になること間違いなしです。とにかく派手なアクションゲーム＋プレイヤーがマルチプレイとなって４人の中から選択できるようになったこと。そして、ルート分岐によるプレイヤー独自のゲーム展開とマルチエンディングが楽しめちゃう奥の深そうなゲームです。楽しみだわ。

ところで、みなさんご承知のとおり「スパークスター」はスーファミでも発売されます。これは基本的なこのゲームの特徴であるロケットアクションはそのままに、敵キャラの差別化と、操作性を変え、ゲーム内容もオリジナルです。スパークスターがリニューアルされ、今回はさらにキャラクターの浸透を考え、MD版とSFC版の両機種で発売することになりました。でもMDで生まれたコナミのヒーロー「スパークスター」です。よろしくお願いします。

♡ ハガキ de デート ♡

早坂◎先月はF１でセナがレース中にコンクリート壁に激突、死亡というショッキングな事故が起きました。やはり、その翌日は社内でもこの話題が持ち上がり、私は「そうそうセガが死んじゃったんだよね」っていつもの感覚でものをしゃべるくせが出て、社内爆笑の渦なんつーことがありました。セナとセガは大間違いですよね。セガさんすみません。

セナの追悼ということでF１もののゲームが売れたりなんかするかも知れませんよね。「スーパーモナコGPII」とかねーセガさん。さて最初のおハガキ、おハガキと……。

◆私は「リーサルエンフォーサーズ」を買ったのですが、ジャスティファイヤー（２P用のガン）が入手できず、困ってしまいました。秋葉原まで行ってみると、「SFC用と共通だ」とある店では教えてくれましたが、８割のお店では「MDには使えない」と言いきられてしまいました。この２P用の銃がSFCにもMDにも使用可能だということを、改めて販売店に通告したほうがよいのではないかと思います。

ところで「リーサル」ですが、私には非常に難しいです。でもこのような忠実な移植モノは非常にうれしい限りです。今後のラインナップにも期待！

（神奈川県・下田和貴君）

早坂◎ご忠告ありがとうございました。確かに発売直後は２P用の銃に関して、お問い合わせが殺到しました。小売店や問屋さんに正確に伝わらず、誤解されたのでしょうね。これは、今後販売するうえでたいへんマイナスになることですので、厳重に注意して、営業にも伝えておきます。リーサルを買ってくれてありがとう。下田君の期待に添えるようがんばりますから、応援よろしくお願いします。

◆「バンパイア　キラー」買いましたよ。このゲーム、ドラキュラシリーズにしては簡単ですよね。今、エキスパートモードに挑戦中です。おまけBGMが３曲もあったなんて感激！　そこで質問ですが、エリザベートを倒した後でドラキュラのいる玉座へ向かう時に流れる曲のタイトルは何ですか？

（群馬県・関浩昭君）

早坂◎サウンド担当のチルチル山根さんに電話で問い合わせをしたところそれは、「テーマ・オブ・シモン」ということです。SFC版「悪魔城ドラキュラ」にも使われています。

◆スパークスターは何の動物ですか？ネズミかモグラか何なのか知りたい。

（東京都　山辺　優君）

早坂◎正解はフクロネズミです。犬ではないし、モグラでもありません。

福島県・小林光君
東京都・夢枕17歳君
熊本県・佐藤隆一君

ウワサの真相!?

セガの竹ちゃんが結婚という話が業界に広まった時、相手は私だということになっていた。ちょうど私が長期休暇をとった時期とバッティングしていたというのがウワサの根拠みたいです。

竹ちゃんには結婚で先を越されたけど、これからもチクチクいじめ合う仲良しライバルでいたいのよね。負けないからね。フンだ！

あてさき
〒103　東京都中央区日本橋浜町3-42-3　ソフトバンク（株）
BEEP！　メガドライブ編集部
「コナミのおへや」○○コーナー係
※採用者には特製テレカを差し上げます

鮮明な画像は
サンタのS端子ユニット

大好評発売中

S－01（MD1用）	3,500円
S－02（MD2用）	3,500円
Sケーブル （1.5m）	800円
オーディオコード（1.5m）	400円
ヘッドフォンコード （1.0m）	400円

SEGA専門店
全商品税込!!

郵便振替番号00150－9－708150（有）サンタ
商品名・あなたの電話番号を必ず記入して下さい。

1.サンタのおすすめは、スーパーストII、シャイニングフォースCD、ラングリッサー（再販）、ガントレット（再販）だ!!
2.S端子付きテレビには、サンタのS端子ユニット。究極のおすすめ品だ!!

☎ 03-3258-9051[代表]
〒101東京都千代田区鍛冶町2-3-1神田高野ビル

※商品はすべて新品です。
※新作ソフトは発売日にお届けします。
●不良品についてはメーカーのサービスセンターに直接お問い合わせ下さい。

MD新作コーナー

モータルコンバット完全版	5/27	6,200円	セーラームーン	6/24	6,200円
F117ステルス	5/27	7,000円	大航海時代II	6/24	9,600円
ソニック3	5/27	4,000円	ガントレット（再販）	6/24	5,500円
FIFAサッカー	6/10	7,000円	餓狼伝説II	6/24	7,000円
パルスマン	6/17	5,500円	ラングリッサー（再販）	7月	5,200円
新創世記ラグナセンティ	6/17	5,800円	スーパーストII（40M）	6月下旬	8,300円
ロードモナーク	6/24	6,200円	ラングリッサーII	8/5	7,000円

超特価コーナー

ブロックアウト	500円	サンダーフォースIV	1,000円
メガトラックス	700円	シャドーダンサー	700円
太平記	300円	ギャラクシーフォースII	1,000円
サンダーフォックス	500円	スパイダーマン	700円
ゴーストバスターズ	500円	忍者武雷伝説	700円
モンスターワールドIII	500円	ドナルドダック	1,000円
ファステスト1	500円	スプラッターハウスIII	1,800円
グラナダ	700円	アークスオデッセイ	2,000円
モンスターレア	300円	アドバンスド大戦略	2,000円
ジュエルマスター	500円	スーパーモナコGP	1,000円
ポピュラス	700円	スーパーモナコGPII	1,000円
ファンタジア	500円		

ああ播磨灘	2,800円	ガンスターヒーローズ	2,800円	ジャングルストライク	4,800円
アウトラン	3,800円	キリングゲームショー	800円	雀皇登龍門	3,800円
アウトラン2019	3,800円	究極タイガー	2,000円	上海III	4,000円
アウトランナーズ	5,500円	キングオブザモンスターズ	2,800円	JUJU伝説	1,800円
蒼き狼と白き牝鹿	6,800円	キングコロッサス	1,000円	ジュラシックパーク	3,800円
アトミックロボキット	2,000円	キングサーモン	2,800円	ジョーダンVSバード	2,800円
アローフラッシュ	1,800円	空牙	3,800円	ジョーモンタナF	2,000円
アラジン	2,800円	クラックダウン	1,000円	ジョーモンタナII	2,000円
アンデッドライン	4,800円	クライング	2,000円	ジノーグ	2,000円
イースIII	4,800円	グランドスラム	4,500円	修羅の門	2,800円
ヴァリスIII	2,800円	クルーボール	2,800円	スーパーH・Q	3,800円
ウィザードオブイモータル	3,000円	クールスポット	4,800円	スーパー忍II	3,000円
ヴィクセン357	5,800円	クールドバスター	4,800円	スノーブラザーズ	3,800円
ウィプラッシュ	1,500円	グレイテストヘビーウェイツ	5,500円	スライムワールド	3,800円
ウィンブルドン	4,800円	グレイランサー	5,200円	スティールタロンズ	3,800円
ヴェリテックス	2,000円	ゲイングランド	2,000円	ストームロード	1,000円
ヴォルフォード	2,000円	コラムス	2,000円	ストリートスマート	3,000円
宇宙戦艦ゴモラ	3,800円	コラムスIII	3,800円	ストIIダッシュプラス	4,800円
エイリアンストーム	2,000円	ゴールデンアックスII	2,800円	スーパーエアウルフ	3,000円
A列車で行こう	1,000円	ゴールデンアックスIII	2,800円	スーパーハイドライト	2,000円
エグザイル	2,000円	サイドポケット	4,800円	スタークルーザー	2,800円
エコーザドルフィン	2,800円	サイオブレード	2,800円	スピードボール2	4,000円
エターナルチャンピオンズ	4,800円	サンダーフォースIII	3,000円	スプラッターハウスII	2,800円
NBAジャム	5,000円	サンダープロレスリング列伝	1,000円	スペースインベーダー	1,500円
エリミネートダウン	2,000円	三国志II	2,000円	スペースハリアII	3,000円
SDヴァリス	2,000円	斬～夜叉円舞曲	1,800円	ゼロウイング	2,000円
F1サーカスMD	2,800円	紫禁城	2,000円	セイントソード	2,000円
NBAプレイオフ	3,800円	G-LOC	2,800円	戦場の狼II	2,800円
LHXアタックチョッパー	3,800円	シーザーの野望II	4,800円	ゾウゾウゾウ	3,000円
エレメンタルマスター	2,000円	Jチャンピオンサッカー	3,000円	ソニックI	2,000円
オーサムポッサム	3,000円	Jリーグプロ完全版	2,800円	ソニックII	2,800円
カース	1,500円	シャドーオブザビースト	2,000円	ソニックスピンボール	2,800円
カメレオンキッド	1,000円	シャイニング&ザダクネス	2,000円	ソーサルキングダム	3,800円
ガイアレス	2,800円	シャイニングフォース	2,800円	大航海時代	6,000円
火激	2,500円	シャイニングフォースII	4,000円	太閤立志伝	7,000円
餓狼伝説	2,800円	ジャンクション	2,000円	ダイナブラザーズ2	5,800円

ワンダーメガ2（WMコレクション・ワンダードッグ付）	39,000円
メガドライブ2（モンスターワールドIII付）	10,000円
メガCD2（プリンス オブ ペルシャ付）	22,000円
メガジェット	11,000円

ダイナマイトデューク	2,000円	フリントストーン	2,800円
大魔界村	3,000円	ブルーアルマナック	2,800円
ターボアウトラン	2,000円	Vay	2,000円
タスクフォースEX	3,000円	ベースボール2020	3,000円
タズマニア	2,800円	ヘビーユニット	2,000円
ダライアスII	2,800円	ペーパーボーイ	3,800円
ダーウイン4081	2,000円	ベアナックル	2,000円
ダーナ	2,000円	ベアナックルII	2,800円
ダブルドラゴンII	2,000円	ベアナックルIII	4,800円
WWFロイヤルランブル	3,800円	ヘルファイヤー	2,000円
タントアール	5,500円	ペブルビーチの波濤	4,800円
チェルノブ	3,800円	ヘルツオークツヴァイ	2,000円
チキチキボーイズ	1,000円	北斗の拳	2,000円
ツインクルテール	4,800円	ボナンザブラザース	1,500円
TMNT I	3,800円	ホリフィールドボクシング	2,000円
TMNT II	3,800円	ボールジャックス	3,000円
ディックトレーシー	700円	マーブルマッドネス	4,600円
デンジャラスシード	2,800円	マスターオブモンスター	2,000円
テクモワールドカップ	2,800円	マスターズゴルフ	2,800円
デビッドRバスケットボール	1,000円	まじかるタルるートくん	2,600円
デビスカップ	4,800円	まじかるハット	1,000円
トッププロゴルフ	2,000円	マジンサーガ	2,800円
トッププロゴルフII	3,000円	マスターオブウェポン	2,800円
ドラゴンズリベンジ	5,500円	マーベルランド	2,800円
ドラゴンボールZ	5,800円	魔天の創滅	3,000円
ドリームチームUSA	3,800円	魔物ハンター妖子	1,800円
ドッジ弾平	2,600円	港のトレイジア	2,000円
中島F1グランプリ	2,000円	ミッキーマウス	3,000円
中島悟のF1ヒーロー	2,000円	ミッキー&ドナルド	3,000円
中島スーパーライセンス	4,800円	ミッドナイトレジスタンス	2,800円
熱血ドッジサッカー編	2,800円	ミュータントリーグ	2,000円
信長の野望	2,800円	武者アレスタ	4,500円
信長覇王伝	8,800円	夢幻戦士ヴァリス	2,000円
ハイパーダンク	3,800円	ムーンウォーカー	2,000円
バーチャレーシング	5,800円	メガロマニア	2,800円
パチンコクーニャン	4,800円	メタルファング	3,800円
バッドオーメン	2,800円	モンスターW IV	4,800円
バッドマンリターンズ	2,800円	幽遊白書外伝	3,800円
バトルトード	1,800円	ヨーロッパ戦線	8,000円
バトルゴルファー唯	1,500円	乱世の覇者	5,900円
バトレイバー	4,800円	ランドストーカー	2,800円
バハムート戦記	2,000円	ランパート	3,800円
パワーモンガー	2,000円	雷電伝説	3,000円
バンパイヤーキラー	5,500円	龍虎の拳	4,800円
PGAゴルフ2	3,000円	ルナーク	3,000円
ビーストウォリアーズ	3,800円	レッスルボール	4,300円
ピットファイター	4,800円	レンタヒーロー	2,000円
ひょっこりひょうたん島	1,000円	ロイヤルブラッド	6,800円
ファンタシースターIV	3,800円	ロケットナイトアドベンチャーズ	3,800円
ファンタシースター復刻版	3,500円	ロードラッシュ	3,000円
V.V（ヴィ・ファイブ）	5,500円	ロードラッシュII	3,800円
ブキウギボーリング	2,000円	ロードブラスターズ	2,800円
プロフットボール	2,000円	ロボコップ対ターミネーター	6,200円
プロホッケー	2,000円	ローリングサンダーII	2,000円
ふしぎの海のナディア	4,800円	ワイアラエの奇蹟	5,800円
ファイヤムスタング	3,000円	ワードナーの森	2,000円
フェリオス	1,500円	ワニワニワールド	2,000円
ぷよぷよ	3,300円		

6Bパッド	2,000円	6Bパッド達人	2,700円
クラスタースティックE'S	2,000円	ファイタースティックMD	3,200円
ビデオ入力コードI	800円	アスキーパッドMD6	2,400円
ACアダプターI	1,200円	フレッシュクリーナ	2,500円
ACアダプターII	1,200円	コードレスパッドセット	3,500円
ステレオDINコード	1,600円	コードレスパッド	2,500円
セガマウス	3,500円	ワンダーメガ用コントロールパッド	2,400円
XMD 3	4,900円	ワンダーメガ用デコーダー	7,800円
メガコマンダー	2,200円	カラオケ	9,000円
セガタップ	2,000円		

メガCD新作コーナー

ぽっぷるメイル		4,800円	ドラゴンズレア	6/3	4,600円
うる星やつら		5,500円	モンキーアイランド		4,800円
フォーミュラーワン		5,500円	スターウォーズ	7月	6,200円
ロードス島戦記		5,500円	シャイニングフォースCD	7/22	☎
モータルコンバット完全版	5/27	4,800円	真・女神転生		3,800円

アイルロード	4,800円	戦国伝承	4,000円
アフターバーナー III	4,800円	ソニックCD	2,800円
アルスラーン戦記	3,800円	ソルフィース	1,800円
Aランクサンダー	3,800円	ダイナミックカントリークラブ	2,800円
AX101	4,800円	タイムギャル（CD付）	3,800円
アークス I,II,III	2,800円	天舞メガCD	800円
アーネストエバンス	1,800円	デトネイター・オーガン	2,000円
アネット再び	2,800円	デス・ブリンガー	4,800円
いしいひさいちの大政界	4,800円	デバステイター	2,000円
ウィングコマンダー	4,800円	天下布武	2,000円
ウルフチャイルド	600円	電忍アレスタ	2,000円
江川のプロ野球CD	3,000円	ナイトトラップ	2,800円
仮面ライダーZO	5,500円	忍者ウォリアーズ(CD付)	3,000円
ぎゃんぶらぁ2	3,800円	ノスタルジア	2,000円
クイズスクランブル	1,500円	信長覇王伝	8,800円
クラシックディスク(4ソフト入)	1,800円	バックアップRAM	4,600円
ゲームのかんずめ 1	2,800円	バリアーム	2,000円
ゲームのかんずめ 2	2,800円	ブラックホールアサルト	1,500円
元朝秘史(ジンギスカン)	5,800円	フェイエリア	2,000円
コズミック・ファンタジー	2,000円	ブライ	1,800円
サード・ワールド・ウォー	2,800円	プリンスオブペルシャ	600円
サイボーグ009	3,000円	プロ野球CD	2,800円
3×3アイズ	3,800円	ファイナルファイト	1,000円
サンダーストームFX	1,800円	ヘビーノバ	1,000円
サンダーホーク	3,800円	マイクロコズム	5,800円
シムアース	1,800円	ゆみみみっくす	2,800円
シュバルツシルト	3,800円	夢見館の物語	3,800円
シルキーリップ	2,800円	ライズオブザドラゴン	1,000円
シルフィード	5,800円	らんま1/2	3,800円
ジャガーXJ	3,000円	LUNAR	2,800円
雀豪ワールドカップ	5,800円	ロードブラスターFX	4,800円
CD三国志3	3,800円	ワンダードッグ	600円
スイッチ	2,000円	笑うせぇるすまん	2,000円

ゲーム・ギア

GGプラスワン 11,500円

オートチューナー	9,500円	カーアダプター	2,500円
バッテリーパック	4,800円	AVケーブル	800円
ビックウィンドー	1,800円	対戦ケーブル	1,000円

500円コーナー
キティーコネクション
ザ・プロ野球

1,800円コーナー
ドラゴンクリスタル
斬ギア

2,000円コーナー
アウトラン
アーリエル
アレスタII
ウディーポップ
エターナルレジェンド
がんばれゴルビー
サイキックワールド
自己中心派
オリンピックゴールド
ジョーモンタナF
ファンタジーゾーン
ペンゴ
コラムス
好牌
レミングス
トム&ジェリー

2,300円コーナー
ウインブルドン
紫禁城
シャダムクルセイダー
チャックロック
ドナルドダック
バット&バター
バンパイア
ぷよぷよ
ベアナックル
ポップブレーカー
ドナルドダックII
ドラえもん
GG忍II
対戦型大戦略
ベアナックルII
まじかるタルるート
マクドナルド
モナコGPII
好牌2
GGリーグ
幽遊白書外伝

2,600円コーナー
アラジン
ウルティメイトサッカー
エコーザドルフィン
ジュラシックパーク
ソニック&テイル
ソニック・ザ・ヘッジホッグ
ソニックII
タントアール

3,300円コーナー
シャイニングフォース外伝II
ソニックドリフト
なぞぷよ2
フェイスボール2000

3,500円コーナー
GGワールドダービー

3,700円コーナー
GGモータルコンバット
魔導物語
女神転生外伝
魔導物語 II

●翌日配達希望の方は、必ず午後2時までにTEL下さい。（北海道・九州は翌々日配送になります）●業者からの売り込み歓迎、新品に限る。

申し込み方法

電話で申し込み後、メモ用紙等に〒番号・住所・電話番号・氏名・希望商品を記入の上、商品価格+配送手数料を現金書留でお送り下さい。サンタの会員に入会希望の方は商品申し込み時に会員希望とお書き下さい。入会金は無料です。会員の方は商品着払い制度がご利用になれます。
※配送手数料はお電話にてお問い合わせ下さい。

ご注意

商品を注文する場合は、電話で必ず希望商品の価格と在庫を確認の上予約して下さい。
商品代金着払いを希望の場合は配送手数料プラス着払い手数料400円が必要です。

●商品の配送手数料、1コ目は800円です。2コ目から1コにつき100円プラスして下さい。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。●配送手数料は北海道・四国・九州は200円プラス、沖縄・その他の離島は400円プラスして下さい。●小学生で入会希望の方は、入会希望と記入し保護者名のサインをもらって送って下さい。●FAX でのご注文は24時間受付けております。FAX.03-3252-8456(TELは03-3258-9051 受付10:00～19:30)●書留の場合はおつりのないようにお願いします。●毎週、土曜日の受付は午後2時までです。

SUPER STREET FIGHTER II

The New Challengers

SUPER 綴じ込み付録 SPECIAL

●カプコン●６月25日発売●10,900円●40M●ＡＣＴ●８人まで対戦可能

史上空前の40メガバトル伝説がいま！

先月の緊急発表の興奮がまだ冷めやらない今月。ついにメガドラ版「スーパーストII」が６月25日に発売される。しかも容量はメガドラ史上空前の大容量40メガだ！　今月の同日に発売されるスーパーファミコン版より８メガも多い今回のメガドラ版「スーパーストII」は、詳しい仕様がなかなか発表されなかったが、今月ついにそれらが判明した。

というわけで、今回の綴じ込み付録ＳＰＥＣＩＡＬは、メガドラ版「スーパーストII」の全貌に迫り、発売に備えるぞ。これさえあればバッチリだ。

どこがスーパー！ ここがスーパー！ 新要素も続々だ！

音と絵が一新された！

「スーパーストII」では新キャラが４人追加され、新たなステージも追加されているが、それだけではなく、従来のキャラクター達も、声やグラフィックも細かいところで変更されている。必殺技のグラフィックもさらに特徴が全面に押し出されてるぞ。

ケンの昇龍拳や春麗のかけ声などは特に違う感じだ。

各種ボーナスでゲーム性も一新！

「スーパーストII」は、ゲーム中に各種のボーナスが追加され、以前に比べさらにゲーム性が上がっているのも特徴だ。最初の攻撃が当たったほうにはファーストアタックボーナス、連続攻撃が成功すればコンボボーナスなどが加算されるぞ。

連続技でボーナスをかせげ。気絶回復時も、もらえるぞ。

5段階のスピード調節もついた！

アーケード版とは違い、メガドラ版にはゲームスピード調節機能もつけられている。“GAME START”表示中に十字キーの左右でノーマル＋４段階の計５段階に調節できるのだ（ちなみにスーパーファミコン版は４段階）。ターボバトルが熱いぞ。

アーケード版にはターボはなかったからうれしいよね。

技も大幅に変わったぞ！

新キャラクターが登場しただけでなく、今回は旧キャラクター12人もそれぞれ修行を積んだかのように、新しい必殺技をひっさげて帰ってきたぞ。リュウのファイヤー波動拳をはじめ、技の少なかった四天王も、大幅に技が追加されたのだ。

旧キャラだけでなく、四天王もさらに強力に。

メガドラならではのモードも登場! これが5つのモードだ!

メガドラ版「スーパーストII」は、家庭用機ならではの多彩なゲームモードが用意されている。おおまかなモードはスーパーファミコン版とほぼ同じだが、中にはメガドラ版だけのモードも追加されているので、要チェックだ。ちなみに難易度は8段階に変更することができるぞ。

MODE 1 スーパーバトル

MD ONLY

エキスパートも追加!

いわゆるコンピュータ戦だが、メガドラ版には16人全員と戦う〝エキスパート〟もついているのが特徴だ(アーケード版は戦うのがランダムで12人だけだった)。ちなみにこの場合ボーナス面はない。

ズラリと並んだ16人。ノーマルでは12人と戦っていくことになる(スーファミ版もノーマルのみ)。

MODE 2 バーサスバトル

おなじみ人対戦モード

おなじみ2人プレイでの対戦モードがこれだ。勝負ごとにキャラクターやステージを選択することもでき、対戦成績も細かく表示される。ステージの選択やハンディキャップの設定も当然でき、プレイヤーの代わりにコンピュータにプレイさせることも可能だ。

必殺技で勝ったとか細かいデータも表示される対戦専用モード。ハンディキャップもつけられるぞ。

MODE 3 トーナメントバトル

ウワサの8人勝ち抜き戦!

アーケード版で初めて導入された8人枠による勝ち抜き戦のモードも、ちゃんと移植されているぞ。ちなみにアーケード版では、対戦ごとに席替えが少々面倒だったが、メガドラ版はコントローラが2つあれば大丈夫だ。エントリーは0〜8人まで可能で、エントリーされなかった枠はコンピュータが担当する。枠順はランダム、勝負は1本勝負で決められるぞ。

1キャラクターは3試合、全12試合行われる。引き分けの時はボーナス得点などで勝敗が決まるぞ。

最後まで戦うとちゃんと1〜8位まで順位をつけてくれる。結果は?

優勝するとこのように派手な優勝画面が出てくる。3回連続して優勝すると真の優勝画面がまっているぞ。

MODE 4 グループバトル

MD ONLY

より進化したポイントマッチも!

前作「ダッシュプラス」で初登場したこのモードには、ポイントマッチが導入されて(メガドラのみ)、さらに進化したぞ。もちろん、好評だった勝ち抜き戦のイリミネーションも、ちゃんとあるよ。

勝者には残りタイム+8ポイントが与えられる。得点的に逆転の可能性がなくなったら強制終了するぞ。

MODE 5 チャレンジバトル

MD ONLY

スコアチャレンジもついた!

初登場のモード。タイムチャレンジは好きなキャラと対戦し何秒で倒したかを千分の一秒まで記録。またメガドラだけのスコアチャレンジは何点稼げるかを競い、記録されるぞ。

体力ゲージの上にタイム表示がついている。電源を切ると記録は消える。

スーパーになってちょっと変わったところもあるのだ

なんと8色のキャラから選択可能

「スーパーストII」は8人のトーナメントバトルモードがついたせいもあって、なんと各キャラクターにはそれぞれ8色の色選択が可能だ。元祖「ストII」カラーも、もちろんあるが、どの色になるかは、キャラ選択時に押したボタンで決まるようになっている。ケンの色のボタン配置は右のようになっているが、これはボタン設定を変えても変わらない。自分の好みの色のボタンは覚えておこう。

より複雑なコマンド入力も登場

4人の新キャラクターが追加されたり、旧キャラにも新必殺技が多数追加された「スーパーストII」だが、中にはいままでのものとは違った種類の必殺技の出し方も登場している。ディージェイのマシンガンアッパー(下ため上+パンチボタン連打)や、左のページにあるフェイロンの烈火拳など、より複雑なコマンドを習得する必要があるぞ。

これが噂のディージェイのマシンガンアッパーだ。従来のコマンドに慣れた人や初心者には、結構難しいかもしれない。技が出ている時にコマンドを再入力して繰り出すフェイロンの烈火拳(最大3発)も難しいぞ。

燃えよ飛龍！フェイロン《香港代表》

パワー不足はスピードで！

飛び道具を持っていないため、スピードで押す、いわゆる(旧)春麗タイプのファイターがフェイロンだ。必殺技は2つだけとやや少ないが、使用頻度の高い烈火拳は、連続技としても重宝するのでマスターしておきたい。トリッキーな動きで相手を翻弄してやろう。

必殺技	烈火拳	熾炎脚
	↓↘→+パンチで一気に間合いを詰める打撃技。技が出ている時に再入力することで最大3発まで入るが、3発目は状況しだいで出すように。	←↓↙+キックで、真上に蹴り上げ、炎を纏う熾炎脚となる。出しやすいので、一見対空技となりえそうだが、無敵時間が短いので、相打ちも多い。

技を出すスピードは、どれも速いフェイロン。春麗のようにチクチク攻撃してやるのも手だ。

しゃがみガードが通用しない"レバー入れ大キック"。起き上がりの重ね技に効果的だぞ。

ちなみに映画では…

カンフー映画の大スターであるフェイロンは、映画の撮影をさぼって見に行くほど大のストリートファイト好き。ひょんなことからリュウと格闘場のリングで闘い、シャドルーの存在をリュウに教えるが……。

POINT

身のこなしは速いが、基本的に飛び道具をメインに使ってくる相手には一歩リードされる感じのあるフェイロン。しかしながら、1度入ったら3発分のダメージが確定の烈火拳が、なんといっても強い。相手の起き上がりに攻めるバリエーションとして、レバー+強キックの特殊技「遠撃蹴」や、しゃがみ強パンチの重ね打ちも有効だ。間合いさえうまく保っていれば、これほど油断のできないキャラはいないだろう。熾炎脚はハデだが、使いどころが難しいかも。

若さがウリの女戦闘 キャミィ《イギリス代表》

軽快なステップと大胆な技が特徴のキャミィ。さすがに英国諜報員だけはある？

軽快な技で敵を翻弄

新キャラのフェイロンとは別の感覚で地上戦を得意とするキャラがキャミィだ。とは言え、空中戦も、意表をついた空中投げなどが使えて、とても強い。スピードの速さと小さな当たり判定も強みだ。

ちなみに映画では…

英国情報部に所属していたが、ベガのサイコパワーに洗脳されてしまう。過去3年間の記憶を失ったうえ、要人暗殺のための殺人兵器となった彼女は春麗と対峙することに……。

POINT

メインとなる必殺技キャノンスパイクの長所は、ガードされても反撃されにくいという点であるが、調子に乗ると無敵時間がないところを攻められてしまうので注意がいる。またスパイラルアローは、遠めの間合いで奇襲に使うのがほとんどなので、連続技として使うのがいいだろう。弱パンチなどをキャンセルさせて強スパイラルを出せば、相手をピヨらせやすい3段攻撃にもなるぞ。対空技は、距離ごとに分けて使いたいが、中でも遠距離大キックが有効だ。

必殺技	アクセルスピンナックル	スパイラルアロー	キャノンスパイク
	コマンドは←↙↓→+パンチ。唯一無敵時間を持つ必殺技。飛び道具をすり抜けて攻撃できるのだが、足元部分が弱いため、熟知された相手にはあまり使わないほうが無難。	↓↘→+キック。遠い間合いからでも相手を転ばすことができる必殺技。強を遠距離で当てればヒットにもなる。逆に中途半端な使い方ができない技でもある。	→↓↘+キック。何をおいても真っ先に覚えたい必殺技。ザンギエフを相手にした場合、強のキャノンスパイクは鬼のような強さを誇る。先読みして当たることもあるぞ。

各キャラの必殺技コマンドは、キャラが右向きの状態を基本に表記してあります。

陽気な南国常夏野郎
ディージェイ
《ジャマイカ代表》

ガイルのいや～な足などは、ディージェイのしゃがみ大パンチでつぶしてしまおう。

ちなみに映画では…

ロシキーライブハウスに出演中の人気ＤＪ。音楽を取り入れた彼独特のストリートファイターぶりは、一目置かれるものがある。映画での活躍は、やや少なめ？

意外とバランスのいいキャラ？

「ジャマイカンガイル」の異名を持つ玄人好みのキャラが、このディージェイだ。飛び道具のエアスラッシャー、対空技のマシンガンアッパーなどの両必殺技によるバリア戦法は脅威の一言につきるぞ。

POINT

ガイルと似た戦法を持つが、あながち「置物キャラ」と言えない側面も持つ。攻めディージェイのメインとなる技は、エアスラッシャー→スライディングとつなげるコンビネーションがいい。また、一度めくりが成功すると体力が残らない超強力な多段連続技も存在する。対空技にはスライディングが有効で、技のスキも少なく、エアスラッシャーまでつなげられるおいしい技だ。ロングレンジの立ち大キックや、中なのに転ばせられるしゃがみ中キックも使えるぞ。

必殺技	エアスラッシャー	ダブルローリングソバット	マシンガンアッパー
	←ため→＋パンチ。出した直後に硬直時間があるものの、弾が出るのが速いので、ガイルのように打ち消されることは少ない。スライディングと併用して使いたい。	**←ため→＋キック。**この技で相手を転ばせてから攻め体勢になることが多い。連続技として立ち中パンチをキャンセルさせてヒットさせれば、相手は立ち上がれないぞ。	**↓ため↑＋パンチ連打。**連打が速いと最大4発まで入る。最後の一発の威力が高く、相手を転ばせられるうえ、最初の一発は無敵時間もある。有効に使えば非常に強力だ。

ホークの技で最長のリーチがある立ち大キック。遠い間合いでは有効に使えるぞ。

ちなみに映画では…

部族の聖地を奪ったシャドルーの打倒を悲願としている誇り高き勇者。リュウのライバルであるケンにストリートファイトを挑むが、あえなく惨敗してしまう……。

豪快な技はナンバーワン

その巨体と技の威力は、ザンギエフ以上のT．ホーク。動きが遅く、特殊な必殺技を持つため、一見使いづらそうに見えるが、破壊力は大きな魅力。スキの大きさをどうカバーするかがポイントだ。

POINT

キャラ別の相対性では下位の部類に入るT．ホークだが、そんな数々の欠点も、メキシカンタイフーンで吹き飛んでしまう。技自体が豪快なうえに、与えるダメージも半端なものではないこの技は、連続技の一貫として使えば相手にそうとうな恐怖となろう。間合いがザンギエフのスクリューよりも狭いということを除けば、これほど間合いを恐れさせるキャラもいないだろう。他の必殺技も、それぞれ対空技や、奇襲からのたたみかけへと、攻撃的に使えるぞ。

必殺技	トマホークバスター	メキシカンタイフーン	コンドルダイブ
	→↓↘＋パンチ。無敵時間を持ち、引きつけて出すのが有効なタイプの必殺技。めくりボディ→しゃがみ小立ち小パンチ→トマホークの連続技は威力絶大。	**レバー1回転＋パンチ。**相手の技をすかしてからや、起き上がりの連続技からなど、チャンスを最大限に利用してぜひ使いたい。使いどころは少ないが、この威力は魅力的だ。	**ジャンプ上昇中にパンチボタン3つ同時押し。**飛び道具を避けての登りコンドルダイブは有効性◎。転ばせられる技だが、逆に読まれると、簡単に反撃されてしまうのは難点。

各キャラの必殺技コマンドは、キャラが右向きの状態を基本に表記してあります。

波動拳も燃える！
リュウ
《日本代表》

ヨガフレイムコマンドで出せるファイヤー波動拳。主人公らしいオールマイティーさが人気の秘訣だ。

大足払いキャンセル等で自分のペースを作って相手を追い込もう。トドメはもちろん昇龍拳だ。

Ryu

POINT

その使い方ひとつで実力がわかる必殺技・波動拳がファイヤー波動拳となって新登場！　あいかわらずバランスのとれたこのキャラは、どの相手にも有効だ。

ちなみに映画では…

サガットとの死闘から数年後、ストリートファイトは世界中で激化していた。シャドルーの総帥ベガは、ストリートファイターのパワーに目をつけ、世界征服のための〝P計画〟実現の殺人兵器に利用していた。潜在格闘能力3620……。リュウは最強の格闘家として捜索が続けられていたが……。

昇龍拳で燃やせ
ケン
《アメリカ代表》

パワーアップされた炎の大昇竜拳。連続技にからめてコンボボーナスをはね上げよう。

竜巻旋風脚は、めくり気味に出すとガンガン当たって強力だ。波動→昇龍のコンビも使いこなせ。

Ken

POINT

多段攻撃とスピーディーな動きが人気のケン。竜巻9段攻撃は健在だ！　リュウとは別の進化を遂げたケンの個性をフルに活用できるかが勝負の分かれ目だ。

ちなみに映画では…

アメリカで武者修行をしていたが、恋人との生活の中で、ケンは闘争心をなくしかけていた。一方、最強の格闘家リュウの行方がなかなか判明しないことに業を煮やしたベガは、リュウの親友であり、同門のライバルであったケンに目をつけ、殺人兵器として養成すべく捕獲指令を出すが……。

飛び道具も
春麗
《中国代表》

絵も変わった気功拳。相手の攻撃を封じつつチクチク攻めるのが春麗の持ち味だ。

スーパーで追加された新技の天昇脚。対空用に使うもよし、フィニッシュに使うもよし。

Chun-Li

POINT

ダッシュターボからの技である気功拳は出し方も変わったが、ある意味では春麗の株を大きく変えたようだ。しゃがみ中キックなども、あいかわらず有効だぞ。

ちなみに映画では…

秘密警察インターポールは、シャドルー討伐のために女捜査官の春麗らを派遣していたが、彼女らの前に洗脳され、テロリストと化したキャミィが現れる……。

大きな変化はなし？
ガイル
《アメリカ代表》

ため技の感覚さえ把握すれば、初心者でも楽しめる。ソニックブームはスキがやや難点だ。

足部分の判定が強いサマーソルトキック。写真のような位置で出しても、相手に当たるぞ！

Guile

POINT

必殺技の性質から、どうしても地味な戦いを強いられてしまうガイル。新キャラのディージェイとの戦いが面白くなりそうだが、パワーダウンは否めないか。

ちなみに映画では…

今や世界の軍事バランスに影響を与えるほど巨大化したシャドルーを前に、アメリカ政府はガイル少佐率いる特殊部隊を編成、シャドルー壊滅作戦を発動する。

破壊力はあいかわらず
E.本田
《日本代表》

飛び込むならスーパー百貫落し、地上戦なら強の払い蹴りで攻めるのが基本だ。

無難に使える百裂張り手や、意外と返し技に重宝するスーパー頭突きをうまく使いこなそう。

POINT

飛び道具に弱いが、使用頻度の少なそうな技を自在に使いこなせれば、意外と強いキャラになるのが本田。ヘタに考えるよりは力技で押しまくったほうが強い？

ちなみに映画では…

リュウが次に訪れた地、インドでは本田とダルシムのストリートファイトが始められていた。

ダルシムの不思議な力で体力を奪われる本田。ピンチのその時……。

ヨガの秘技は限りなし
ダルシム
《インド代表》

ダルシムのヨガファイヤーと、ヨガテレポートは相手を圧倒するには十分な技だ。

伸びる手足で威嚇しつつ、ドリルキックやスライディングで敵に素早く近づこう。

POINT

「スーパー」になっても変更が少ないのはキャラのバランスがとれている証拠。技も意外と多彩だが、攻撃力が若干上がっているようなので、使い手には朗報だ。

ちなみに映画では…

スモウの強さを広めようとやってきた本田との闘いを、ヨガの秘法で優位に進めていたダルシム。

だが、彼はリュウに強い闘争パワーを感じ、試合を放棄してしまう。

バックステップはイマイチ？
ブランカ
《ブラジル代表》

じつはバックステップローリングは連続技で3段になる。めくりで使っても効果的だ。

キャンセルがかけられるようになった頭突きは、めくりローリングと連係で3段になる。

POINT

あくまでローリングにかける意地ははたしてパワーアップにつながったのか？必殺技よりも通常技が強い部分もあるブランカは、まだまだ戦い方が未知数だ。

ちなみに映画では…

アマゾンの奥地で育ったブランカは、その過酷な環境を前に、己の肉体も大きく変化していた。

獣を相手に身につけた数々の技は、もはや人間離れしていた……。

パワフルな技も追加
ザンギエフ
《ソ連代表》

新技のアトミックスープレックスとフライングパワーボムは威力、効果ともに抜群だ。

地味だけど、しゃがみキックや立ち中パンチで足元をすかすのも有効だ。その後、間合いに入ろう。

POINT

「スーパー」になって一番変更点の多いキャラがザンギエフだ。投げ技がさらに2種類増えた分、スクリューの威力が落ちているが、吸い込みの醍醐味は健在だ。

ちなみに映画では…

そのあまりの強さゆえに対戦相手の見つからない、ロシアレスリング界の「孤独の帝王」。

シャドルーの魔の手は、そんな彼らのもとにも迫っていた…。

ターンパンチは非無敵に
バイソン
《アメリカ代表》

Bison

新技バッファローヘッドバッドは、無敵対空技だ。通常攻撃の威力も強いから手ごわいぞ。

最強のリーチを誇る立ち強パンチからのダッシュストレートは恐いコンビネーションだ。

POINT

ようやく完全無敵な対空技を身につけたバイソン。ターンパンチの飛び道具回避はできなくなったが、連続技を含め、キャラクター自体が強くなっているぞ。

ちなみに映画では…

世界一のボクサーを目指していたが、その凶暴さからボクシング界を追放される。食うために、ストリートファイトをやっていたが、今ではベガの配下に。

大幅に変わった貴公子
バルログ
《スペイン代表》

Balrog

ゲームスピードが速いほど高速攻撃が有利になるバルログ。新技スカイハイクローも脅威。

通常技が大きく変わったバルログだが、立ち大キックは特に応用範囲が広く、使えるぞ。

POINT

他の旧キャラが必殺技を中心に変更されているのに対し、四天王は通常技の変更点が多いようだ。バルログも大幅な改革が見られ、強さもアップしてるぞ。

ちなみに映画では…

美に対して異常な執着心を持ち、強い者以外は存在価値すらないと思っているベガの有能な配下。狂える毒蛇の異名を持ち、多くの者達から恐れられている。

より強くなった格闘王
サガット
《タイ代表》

Sagat

立ち強キックがキャンセルできるようになったため、脅威の連続技が生まれたサガット。

タイガーニーからアッパーカットへの奇襲コンビネーションも健在だ。

POINT

どのバージョンの「ストII」でも必ず最強キャラの座に近い位置にくるサガット。必殺技のスキも少なく、与えるダメージも大きい…。敵にまわすとツライぞ。

ちなみに映画では…

かつてはムエタイの伝説の格闘家としてその名を轟かせていたが、数年前リュウとの死闘で敗れる。その後ベガの部下となるが、今もリュウを追い求めている。

闇の帝王は健在
ベガ
《悪の組織シャドルー代表》

Vega

新技デビルリバースはかなり使いづらいようだが、通常技の連係だけでも押しまくれる。

ため時間も短くなったおかげで待ちベガから攻めベガへ転身！ ダブルニーも強いぞ。

POINT

「ダッシュターボ」で失われてしまった帝王の強さも、「スーパー」では復活したベガ。持ち味のキック系の技がさらに強力になり、通常技での攻めも有効に！

ちなみに映画では…

悪の巨大犯罪シンジケート≪シャドルー≫の総帥。悪による世界征服をもくろみ、"P計画"を進めている。人知を超えたベガのサイコパワーにリュウは勝てるのか！

SUPER STREET FIGHTER II FOR MD FINAL CHECK POINT

メガドラ版「スーパーストII」スーパーチェック！

ついに発売が迫ったメガドラ版「スーパーストII」だけど、実際のところ、読者のみんなも気になる部分がたくさんあるはず。

というわけで、そんなチェックポイントをカプコンに直撃だ！ こいつを読んだら、さっそくソフトを買いに走ろうぜ。

Q スーファミ版との違いは？

A 得点によって競う〝ポイントマッチ〟と〝スコアチャレンジ〟。16人すべてと闘うCOM戦〝エキスパートモード(スーパーバトル)〟が追加されています。「ストIIダッシュプラス」以上のバトルを楽しんでください。

ご覧のようにスーパーバトルには、16人がズラリと並ぶ〝エキスパートモード〟もついた。これはアーケード版にもないぞ。

Q 移植度の高さはどれぐらい？

A メガドライブ版の「スーパーストII」は、アーケードの醍醐味を損なわぬよう、ゲーム性に直接かかわる部分を忠実に移植してあります。アーケード版、スーファミ版にも劣らぬデキになったと思います。

操作感覚を重視して移植してあるメガドラ版。もちろん、新キャラクターのステージも見事に再現してあるから安心せよ。

Q 気になる声の質は？

A 前作「ストIIダッシュプラス」には、いろいろなご意見をいただきましたが、今回はプレイヤーの方に声の荒さを感じさせないよう、HIT音などSEに重点をおいた迫力あるサウンド作りを目指しました。

前作「ダッシュプラス」は、声の再現度がイマイチだったけど、今回はだいぶクリアな質になった。〝波動拳！〟の声も迫力だ。

Q カットされた部分は？

A アーケード版をできるだけ忠実に移植しましたので、カットされた部分があってもわからないと思います（重箱のスミをつつくようなことはしないよーに！）。ちなみに、必殺技は全部入っていますよ。

細かいところは、言ったらキリがないだろうが、史上空前の40メガを使っているだけあって、移植度はかなり高いぞ。

メガドラ版スーパーストII カプコン一問一答

さらにカプコンに質問攻めだ。きわどいことも聞いちゃうぞ。

●スーファミ版より多い容量8メガ分は、具体的にどこに使われたのですか？

カプコン■もちろん新キャラ4人と、旧キャラ12人の新必殺技、そしてグラフィックのリニューアルや背景の描き直し、BGMなどに使いました。

●苦労した点は？

カプコン■上のところにも書いてありますが、アーケード版の醍醐味をいかに損なわないように忠実に移植するかに苦労しました。

●今後も「スパII」シリーズを出す予定はありますか？

カプコン■今のところ未定です。

●「ロックマン　メガワールド」以降の予定は？

カプコン■まだ何を出すか、具体的には決まっていませんが、今後もMDソフトをいろいろと出していきたいと思います。乞うご期待！

●裏技とかはありますか？

カプコン■これは読者の皆さんが、実際に「スパII」で遊んでみて、探してください。もし、見つかったら「BEメガ裏技リーグ」にハガキを送るよーに（笑）。

●セガサターンへの興味と関心は？

カプコン■ビジネス的、技術的にもメリットがあると感じましたので、カプコンも参入しましたが、残念ながら今のところは、具体的なタイトルはまだコメントできない状況です。またいずれ、みなさんがビックリするような情報も出せると思います。

●最後にBEメガ読者へのメッセージを

カプコン■MD版「スパII」は、アーケード版を極めた人はもちろん、「ストII」をこれから始めるビギナーでも、たっぷり楽しめるソフトです。しかも、これでもかと言わんばかりの付加価値もたくさん入っているので、一生遊べる（たぶん）お買い得商品です。みなさんもぜひ、この興奮を味わってください。

スーパーインフォメーション

映画ポスタープレゼント！

記事の中でも、各キャラの活躍ぶりにちょっとだけ触れておいたけど、この夏東映系で公開される映画版「ストリートファイターII」は、なかなか熱いものになりそうだぞ。というわけで今回は映画公開記念のTシャツとストIIキャラクターブックをセットで5名様にプレゼントだ。希望者は下記のあて先に送ってね。

ついに完成パッドソルジャーMD！

最後は、先月号でも紹介してたカプコンパッドソルジャーMDの情報だ。先月紹介した時は、まだ完成版じゃなかったけど、今回ようやく完成品があがってきたので、もう一度紹介しとくぞ。連射機能などがなく、シンプルな作りになっているが、持ちやすさはなかなか良い。発売は6月25日、値段は1,980円と安めだぞ。

【映画ポスタープレゼント応募先】〒103 中央区日本橋浜町3-42-3「映画ストIIポスタープレゼント」係まで（6月20日必着）

●ソニック通信

責任編集
(株)ソニック

シャイニング・フォースCD たまにはまじめな スタッフ対談

高橋秀V(以下V)　いやあ……。
田口(以下田)　あれ、どうしたんですか？　妙にお疲れみたい。
V　ここんとこ忙しかったからね。フォースCDのアップに、事務所移転の手続きやら、次期ハードの構想やら、その他諸々の雑用が重なってたし。いい加減疲れるよ。
道玄(以下道)　もう年だからな。
(バキッ！　ボカッ！　バタッ)
田　……また余計なこと言うから。
V　ああ、体がなまる。ゴルフがしたいよぉー。
道　……で、でたな、ゴルフ親父。
(ドッゴォォォン！)
田　あ、あの、今日は対談なんですから、ひとつ穏便に……。
V　ああ、そうだっけね。じゃあせっかくだから、フォースCD、ここだけの裏話特集といこうか。
田　裏話といえば、やっぱりこの人でしょう、ね、橋本さん。
橋本(以下ポチ)　わん！
V　企画に清水君ていう、社長の次にわがままな人がいてね、グラフィックにあんまりむちゃくちゃな注文つけるもんだから……。
田　注文つけられるほうのポチはとうとう、プチ切れちゃった。
ポチ　わんわんっ！(ブチブチ)
V　もう自分でやれーって感じで。
田　でもそのせめぎあいの中から面白いゲームが生まれるんだよね。
ポチ　わおーん(満足満足)。
V　まあ、そんなこんなでフォースCDができあがったわけだ。
田　でも、これで仕事も一段落でしばらく充電できそうですよね。
道　うむ、老人はいたわらねばな。
V　秀Vヤングマンアターック！
田　……懲りない人達。

ディレクター 田口泰宏

プロデューサー 高橋秀V

ソニ通 MANIA

この人に着せたい この一着!!

愛知県 佐藤いずみ

新潟県 斬

兵庫県 此花咲夜

愛知県 三谷真司

東京都 瀬死の鯉

東京都 瀬死の鯉

福岡県 ボゥイ

土岐市 エリオス

いやー、ボウイって転職前のヤンチャなイメージが皆さんのお気に入りなのね。それでは、

次回の御題は「シャイニング・フォースCDに登場するキャラに着せたいこの一着」ってのはいかがでしょう。今回、楽しいイラストが多かったので……。

シーラの花嫁姿を見ることができるのは、いつになることやら。でも、幸せになってほしいよね。

さて、締め切りは6月の末日でございます。ビシバシ応募してね。

お題からは、外れているけれどキレイなので採用。でも、これじゃサラの立場が……。

長野県 中村美樹

LUNAR EXPRESS！

これさえ読めば君もLUNAR通！（く、苦しい…）

行ったれ行ったれ第4回の巻ー

完成度に比例してたまっていく疲労……。ユンケルが効かなくなってきたら、キューピーコーワゴールドとの併用がGOODですよん。

GAME ARTS

(株)ゲーム アーツ公認！

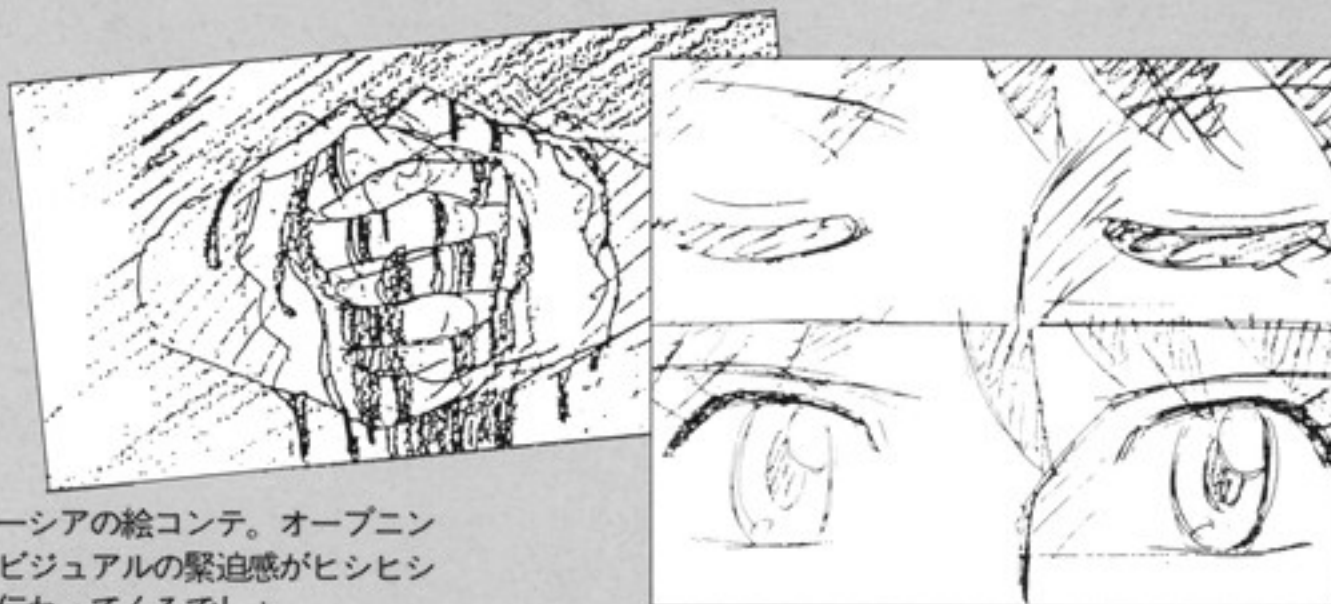
取材のたびに忙しい作業の手を休めて逐一説明してくれるスタッフ様。ホントにいつもありがとう！

雨ニモ負ケズ、風ニモ負ケズ…

もうおなじみになったこのルナ・エキ。みんなからのお便りもますます増えてきたし、スタッフ陣もうれしい悲鳴をあげている状態。でも、もちろん忙しくてもちゃんと全部目を通してもらってますよ。みんなの期待に応えるべくスタッフもがんばってるから、もうちょっと完成まで待っていてね。

さて今月は前回お届けするはずだった“魔法システムQ&A”、そしてイラストギャラリー第2弾レミーナ編の発表です。またたんまりと届いたもんです、レミーナが。前々からレミーナのイラストは多かったけどね。みんなプレイ前からお嬢に首ったけってか。

それでは今月もちょっとの間ですけどお付き合いくださいね。

LUNAR －ETERNAL BLUE－ 設定コレクションVol.4

ルーシアの絵コンテ。オープニングビジュアルの緊迫感がヒシヒシと伝わってくるでしょ。

オープニングに出てくる、ある塔の絵コンテ。これがどのように表現されるかは、ぜひ自分の目で確かめてみてほしい。

今回は絵コンテ編。カラーページで紹介したオープニングデモの絵コンテを太っ腹なアーツさんが提供してくれたぞ！　この絵コンテはもちろん窪岡氏が描いたもの。カラーと照らし合わせて見てほしい。

Q&A LUNARⅡ魔法システムについて教えて、あ・げ・る

●「倒したモンスターの肉を食べるとその肉の特殊な効果でプレイヤーの成長につながる」というのを考えたのですがどうでしょう？
（兵庫県／バリー・カン）
S田氏：モンスターの肉を食うか～。ルビィでも魚は食べられそうだけど。肉食いRPGといえば「ダンジョンマスター」！　でもパープルウォームなんて食ったら毒に冒されそうだし……。ルビィが食べた肉によって違った生き物になり戦闘にも積極的に参加するようになるなんて面白そうだけど。でもヒイロやルーシアが肉を食べて成長するってのはキビシい気がするんですが……どうでしょう。

●キャラの成長によって魔法の見た目や効力がパワーアップするとゆかいですね。あとパラメータや敵によってキャラの顔に変化があってもおもしろいかも。（東京都／山田　守）
S田氏：これについてははっきり書いておこう。同じ魔法（技）でも何段階かグラフィックが派手になっていきます。しかも好みの魔法をパワーアップしていくシステムなので前作よりも楽しめるハズ。フェイスについては「魔導物語」がこんな感じだったよね。「LUNARⅡ」では戦闘フィールド中でのキャラがさまざまなポーズを各々持っている。後はその時々のキャラの顔を思い浮かべてプレイするのも一興かも。

●「LUNARⅡ」では魔法のグラフィックが今までのRPGの中で一番派手だと書いてあったけど、本当のところSFCの『FFⅥ』の魔法の画面と比べてどちらが派手なんですか？（山口県／山崎峰光）
S田氏：派手ならそれでいいのか～！　読者の皆さん！　いや、まったくそのとおり。「アルテマ」連続魔！　さらにそれを“ものまね”っ！　とか結構燃えます（私だけか）。比べるとどうかというと非常に困るが、メモリと相談しながら精一杯のことをやっているのは確かなことです。技の動きに関しては自信がありますんで、期待してもらってよろしいかと。

今月の窪岡俊之氏の独白……

「あちらを立てればこちらが立たず」というコトワザがあります。最近とても身にツマされる先人のありがたいお言葉です(笑)。「どちらも立てる」ためには強ジンな精神力が必要です。──というわけで僕ァ、チベットへ修行の旅に出ます。ゲーム アーツ様、仕事はチベットからFAXで送ります。ABOUT、ヨロシク！

第2弾!
窪岡俊之杯争奪 イラストギャラリー レミーナ編

大賞!
安藤一意さん(鹿児島県)

窪岡氏よりひと言! レミーナの性格が良く出ていてカワイイ!

さてイラスト大賞第2弾、今回はレミーナ編の発表です。前回を上回るほどの応募にはスタッフ一同感謝感激。みんなレミーナのほうが描きやすいのかな。さて、今回の窪岡氏からの総評は「今回は偶然全部カラーイラストになってしまいました。白黒部門はちょっと元気が足りないゾ! さあ、ガッツでGO! だ」とのこと。ではまた来月、ジーン編でお会いしましょう。

副賞!
窪岡氏よりひと言! オリジナリティがあってGood。色も好き。
きりまさん(愛知県)

副賞!
窪岡氏よりひと言! シンプルでレイアウトセンスも良し!
まみこさん(茨城県)

LUNAR I あの人は今……
ジェシカ編
—TOSHIYUKI KUBOOKA PRESENTS!—

自由都市メリビアの総督メルの一人娘、ジェシカ。少女の頃は街で評判(?)のジャジャ馬娘だったが、今では街中の誰もが見惚れるほどのイイ女になっているぞ。もとより彼女は普段の行動からは考えられないような細やかな気配りや優しい心の持ち主だし、それに輪をかけてキリーへの愛が彼女をイイ女へと成長させたのかもしれない。そういえば、これだけキレイだとナンパとかも多そうだけど、昔のように声かけてきた輩をぶちのめしたりするんだろうか。うーん、でもこんなイイ女にだったら蹴られてみたいかも! でも痛いかな。

LUNAR II 制作日記
★'93年6月頃(重馬氏談)

この時期はキャラクターの最終的な調整とシナリオの直しとルーシアをどういう感じにするかに費やしました。わりとルーシアは理屈を背負っているキャラクターで、その理屈の筋が通って正しくないと物語が破綻しちゃうんです。で、大ワクはできているんだけど筋が通っていないと悩んでいた時期がありました。パッと見の感覚はいいんだけどホントにそうかって理詰めで考えていくと間違っているとか納得できないとか、あるいはプレイヤーにわからないとかそういうことが多々ありまして。実際謎の少女ルーシアって設定は、いいんですけどみんなにとっても彼女は謎だったんです。それをみんなで解明していきました。結構彼女は、バリバリに使命を背負ってくるからヒロインとしてなかなか好まれるキャラクターになりにくかったんです。だからちょっと世間知らずでおマヌなところも入れて愛敬を振りまこうかと。そうそう、最初ルーシアは髪の毛が短いのと長いのがあって結果的に長いほうに決まったんですよ。逆にヒイロなんかは一発で決まっちゃって。これはいつものパターンでして、Iの時もアレスって一案しかなかったんですよ(笑)。

LUNAR IIスタッフ紹介
石川雅生 原田 修編

第3回目にご紹介するのは戦闘プログラム担当の石川氏、そしてウインドウ表示関連やキャラデモなどのプログラムを担当した原田氏です。

——それでは現在(5月10日現在)の作業状況について。

石川　モンスターとパーティーが使う魔法プログラムの真っ最中です。システムはほぼ完成しているので、後はデータを組み込むだけなのですが、なんてったって量がすごいのでこれからが地獄……。

原田　キャラデモを動かすシステムを制作中です。並行してウインドウ処理のほうも進んでいますが、自分もこれからが鬼でしょう。

——苦労話を1つ。

石川　やっぱりねー、パーティーにしてもモンスターにしてもとにかく動きが多いところ! システムの枠を越えてるものばかりで、泣く泣くやってます。

原田　細々としたものを、並行作業するのが苦しい……。人気が上がってきましたんでプレッシャーを最近は感じてます。

——お気に入りのところは?

石川　やっぱり戦闘! ヒイロの技とかメチャいいし。全体的にグラフィックがすごく細かくてきれいで気に入ってます。

原田　ストーリーとキャラクターかな。読者の皆さんにもレミーナなんか評判いいらしいし、ルビィも「ヒイロ〜」みたいな感じでいい味出してます。

——ぜひ見てほしいところは?

石川　戦闘にかけているので戦闘を見てほしい。特にAI! 今回は性格の出た細かいAI戦闘をしますからぜひ見てほしい。

原田　地味なんですが操作系にも細かく気を使ってますのでそのあたりもぜひ。それから魅せるキャラデモに注目してほしいです。

左がパソコンゲームにもワーワーうるさい石川氏。右がアーケードにもギャーギャーうるさい「アサルト」基板保有者の原田氏。でも2人とも仕事中はとっても静かだ。さすがだ! 見習おうっと!

急募! 9月号のお題だ
窪岡杯争奪イラストギャラリーは、ヒイロ、ロンファ、ナルの男性陣をまとめて募集。Q&Aその他も、なんでもアリ。

今月の宮路社長のお言葉……VOL.5

おもちゃショーでデモを見てくれた人はわかると思いますが、結構進んできた感じですね。とにかくボリュームが、すごいのでたいへんです。容量的には、FF VIの2〜3倍は軽くいくんじゃないかな。

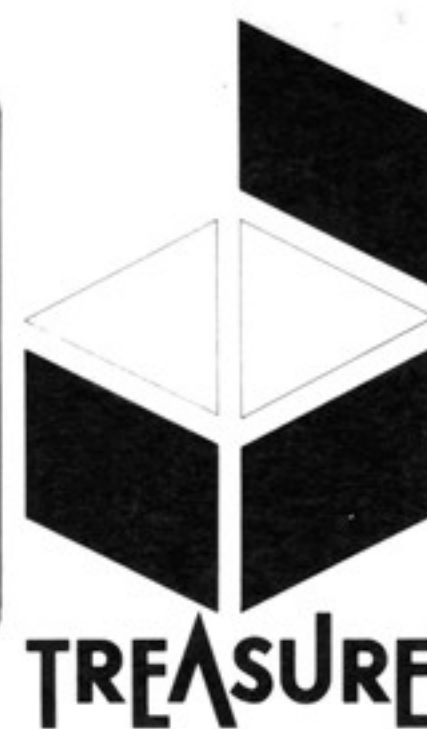
とにかくMEGA-CDで最高のものをという意気込みで作っています。次世代機の時代になってもRPGは制作に時間がかかるんです。次世代機でも容易に追いつけないぐらいの完成度を目指してますね。もちろんセガサターン向け作品の開発もやってるけど、今は「LUNAR II」に全力投球ってところかな。

おくづけ
このコーナーへの投稿は、〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 BEEP! メガドライブLUNAR EXPRESS!係まで。ヨロシクな!

TREASURE FACTORY

とれじゃあ ふぁくとりぃ

No.14

お宝生産工場でござる

とれじゃあ大実験 デザイナー以外に4コママンガを描いてもらおう！

いつもファクトリーを賑わしている4コママンガはデザイナーによるもの（トレジャー大作戦は違うよ）だけど、他の仕事をしてる人でも、面白いマンガは描けるのか大実験。評価は「とれぢゃあマン」のかふ壱先生。どんなコメントが返ってくるのやら。

プログラマーうきょ

評 うまそうなポチなので愛着がわきます。

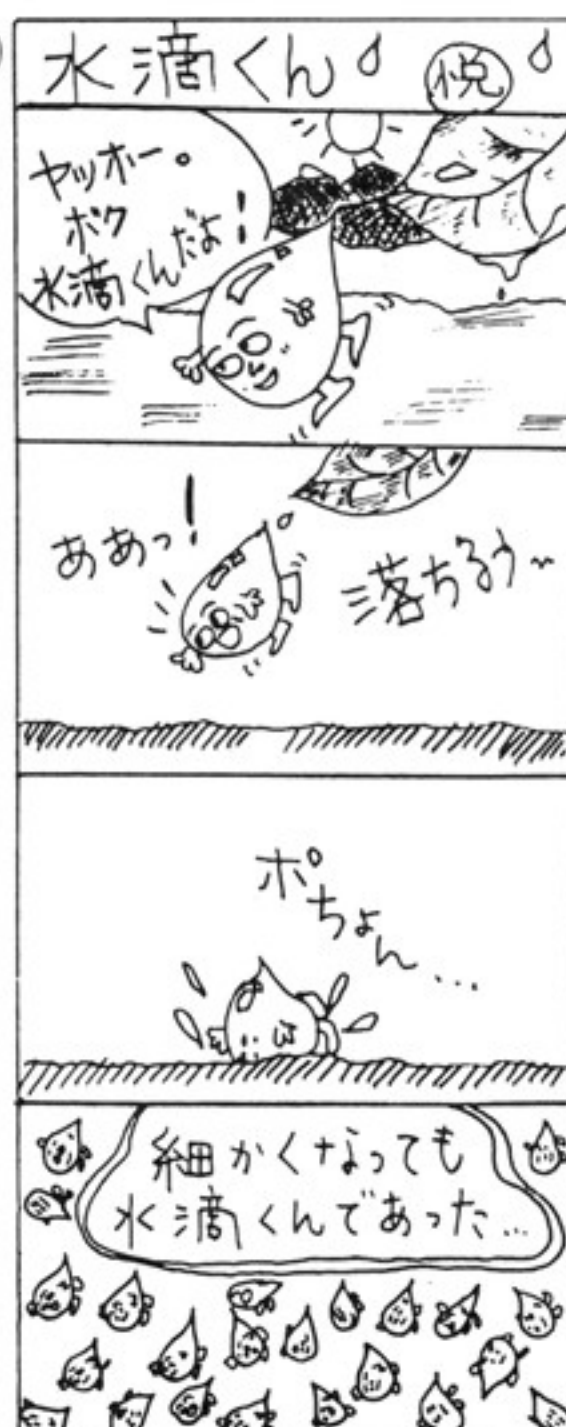
プログラマーフクリュウ

評 前川＝社長と堂々と書いてはいけません。

広報エツ

評 絵はパステル調ですが、本人は原色です。

受付嬢P²

評 胸が痛い人もいるでしょうが、私は平気です。

←のイラストはいったい……

NETWORK

とれ美子　はろーはろー、楽しいハガキのコーナーよぉん。みんなサイコウなできばえね。グーよ。いいわ。惚れたわ。まだ出したことのない人は、今スグ書いてポストへGO！　だってぇ、オリジナルテレカがもらえるんです。来なかったら泣いちゃうから。

●ガンヒーで新しいワザを発見。やり方は簡単。使用キャラはブルーで、武器をチェイサー、ファイヤーに設定し、次にファイヤーだけ使えるようにして炎を出します。Bボタンを押したままAボタンでバクレツファイヤーが使えるようにすると？　何と炎が消えない！　でもBボタンを離したり、ダメージを受けると消える。

（山形県・YAMAさん）

とれ美子　こんなスゴイ裏技入れてあった？

やいまん　ただのバグです。バグの過大評価はやめましょう。ファイヤー関係は使えない上、動作が怪しいわ、処理が重いわ、みばえが悪いわで、ろくなことないですが、またそこがかわいいところでもありますね。

茨城県・富塚麻子

滋賀県・都丸あつき

京都府・だーくげん

千葉県・綺羅

ぢゃまんギャラリィ

明日のクリエイター達に捧ぐ!!

タメになる業界講座

ゲーム業界の盲点

〔今月の講師〕イウチ先生

最近、大忙しで、体調を崩してしまったイウチ先生。その心境を打ち明ける。

とうとう不摂生のツケが押し寄せてきてしまった。去年の末に駅で倒れたことに始まり、ラスベガスでふらふらになり、会社でダウン、先日とうとう救急車で運ばれるまでに昇格し、天国への階段もあと一歩ってところでしょうか。

数年ほど前よりゲーム業界で働きたいという声を耳にすることが多くなりました。確かに私がこの業界に入った時に比べたら、ゲーム会社の環境も良くなってきているし、不況と言いながらも、それなりのゲームを作りさえすればある程度でも売れてくれる。このことを考慮すればおいしい業界といえるよね。

しかし中を覗けば豪華絢爛な(?)制約と凄絶なる残業によって体力的にも精神的にも決して健康的とは言えない。体力もやる気もバンバンっていうのも3～4年もすれば衰えてくる。別にすべての人がこれに当てはまるとは言わないが、これからゲーム業界に入って来る君たちにこういった状況もあることを考えてもらいたい。

そして自分が芸術家気質とか職人気質だ！ という人は特に気をつけてください。やる気があるが故に絶望することもあるでしょうから。最後に、今回は暗くなっちゃってごめんなさいねぇ。

続々 トレジャーまんが

チース!! 取材にきました。

あっ ○○○○の○○さん

ばーん

やっぱりここまではほしいでしょ。

いや、はやいですよ。

でもコレじゃ記事かけないよ。

いや〜これ以上はダメです。

あっそう。

もーえろよ もえろーよー

あーっ わかったから!!

がーん

はたしてトレジャーまんさえも恐れをなすこの驚異の人物の正体は!? 神か悪魔か、いったいどこからやって来たのか。謎は深まるばかりだ!! しかしこれだけは

言えねえ。

こんなげぇむあってもよかんべ〜

斬新なアイデアならば、トレジャーの総力をあげてゲーム化をするであろうこのコーナー。今月は、マイヨール・シンドオ先生が評価する。

提案書 No.0002
提案者 神奈川県・小野一範
題名 アルバイト物語

内容 プレイヤーは一人の青年となっていろんなアルバイトをして生活していく。一般的なものから、強盗や宝探しまで、いろいろな方法でお金を稼ぐ。使途は生活費、趣味、旅行と自由度が高い。住居を変えることも可。金持ちになれれば自家用ヘリコプターを持てたり、一軒家を自分の思いどおりの空間にすることができる。また、イベントも豊富で、強盗や泥棒などを捕まえるとボーナスがっぽり。中には一発死が多々ある。ボディーガードやスタントマンもある。深夜には酔っぱらいやチーマー、チンピラが出現し、戦闘になることもある。

開発者側からの意見☆

ったく。17歳にもなってこんなくだらんこと毎日考えてんのかよ。素晴らしいな。もっとおやりよ。でもはっきり言ってつまらないよコレ。だってさぁ、アルバイトなんて現実の世界でいくらだって出来るやん。もっとこー実際は絶対出来ないんだけどやってみたくてしょーがないっつーことあるっしょ。

例えば、「やっと固まったばかりのかさぶたをはがす」とか「ささくれをおもいっきりむしりとる」とかさー。な? 考えただけでもわくわくしるっしょ。え、しない? とにかくそーゆーこと。なにがそーゆーことなのかわかんないけど、も一帰る。おやすみ。

とれじゃあ豆図鑑

ダジャレ・ナンバー1 スリーピー荻野

スリーピー荻野先生はいつもダジャレを言っては「ガハハ、どーだ参ったか！ えーい、うりゃ」などと言って私たちを楽しませてくれる……。

トレジャーのピッチン広報 悦子のちょっとぷくいち

おハガキたくさんありがと！ 早速、エツの似顔絵届いたよ。かわゆく描いてくれてうれしいです。エツもイラストどんどん描くね（みんなみたいに上手く描けないケド……）。みんなもイラストや楽しいお話、エツに聞きたいこと、何でもいいから送ってね。待ってます。

イラスト 千葉県・神月美描

ところで、エツは先日お勉強のためにゲーセンに行ってきたのだ。ちょっと派手めの格好で行ったら、おにーさん達にじろじろ見られちゃった♡「何で見んのヨォー」と思いながらとりあえずのUFOキャッチャーへ（エツはUFOキャッチャーが大好きなのさっ）。そしたらネ、かごの中に入ったちっちゃいクマさんを100円で獲得。ラッキーって思って早速、封を開けると…なんと金メッキのハートのペンダントまで入ってたのぉー キャー感激！

最近は高級な景品が多いよね。みんなもいい景品見つけたら教えてね！

この業界にまだ無知な私は、MDソフトを買いに行き、お○松くんを100円で購入。超ク○ゲーで、ガーン！ つまらんもんを買ってしまったものだ。

おハガキたくさん送ってね

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク㈱BEEP！メガドライブ編集部
「とれじゃあ ふぁくとりぃ」係

※採用者にはトレジャーから素敵なプレゼントあげちゃうよ。

そろそろあやうい？

バカ王

題字：珍宝慰闇斎
ORIGINAL CONCEPT by 胡散苦斎

アンビリ教授のハイソゲーマー養成講座

今回もディープなヤツを一発。「うる星やつら」のサブゲーム「コタツネコの幸せ」でいくぞ。さあ読め！ ●コタツネコは移動速度が速いほど、方向転換が鈍くなる。Bボタンを押しっぱなしでプレイするのは不便な場合もあるぞ。●方向ボタンの下を押すと、コタツネコが正面を向く。しかもタイヤキ、コタツともに当たり判定がなくなるので、方向転換の避けが間に合わない時は利用しよう。

魂の本

寄生虫紳士録
亀谷 了著

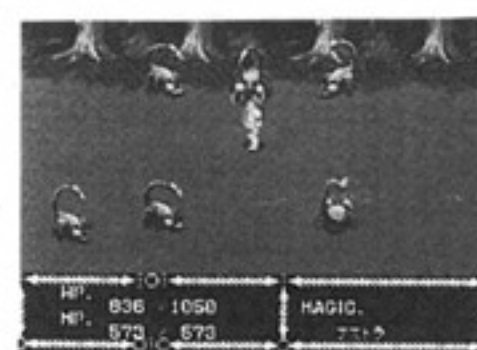
訪れる者を恐怖のどん底に陥れる東京のディープスポット、目黒寄生虫館に行ったことのある人は幸いである。柔和な顔をした館長のおじさんが、ここぞとばかり解説してくれる寄生虫の数々に卒倒すること請け合いだ。その目黒寄生虫館長が昭和40年に上梓したのがこの「寄生虫紳士録」。寄生虫への深い愛になぜか心が洗われてしまう本なのである。絶句！

今月のバ◎王ポーズ

北海道でカニ食ってきたら、それ以来泡吹くわ横歩きするわでたいへん。ホタテやウニは、食うとどうなるのかな。

作山軍曹

TOPICS 検証!! タイトルに「ヴ」がつくゲームは本当に面白いのか!?

■E「やあT！ 久しぶりだな。ところで最近気づいたんだけど、タイトルにヴの字がつくメガドラソフトって、けっこうあるよな」■T「まあな。◎ォルフィードとかメガシュ◎ァルツシルトとか」■E「で、ふと思ったんだが、そういうのって、他のヤツより気のせいかヘボくないか？」 ■T「つまりヴがつかないゲームより全体的にアレってことか？ う〜ん。言われてみればそうかもしれない。◎ェリテックス、エル・◎ィエント、◎ァリスシリーズにいたっては3本もあるしなあ」■E「だろ？ しかもそれがACT、SHT、RPG、SLGと、ほぼ全ジャンルを網羅してるってのがすごいよな」■T「でも、◎イ・ファイ◎もあることだし、そうともばかりは言えないぜ」■E「ああ、あれは例外だな。と言うより、ヴが2つもついているのは逆に秀作の証なんだよ」■T「勝手なこと言ってやがるぜ。だいたい先月号の裏×××グじゃ、ヴが3つもついてたじゃないか」■E「あっ！ バカ！ それは口外しちゃダメだって、堅く禁じられてたのを忘れたのか！」■T「しまった！ じゃあ次回予告をしてごまかそう。」■E「Eです。次回は冠詞にスーパーがつくゲームの考察を予定してます。ホンガホガ！」

「ウにてんてんで◎ァーミリオン」という名文句を知っている君は変人。

バ◎ゲーの先駆者「T&E」の続編が発売検討中との噂!?

以前にもチラっと紹介した、トージャム&アールの続編「ToeJam&Earl in PANIC on FUNKOTRON」が、どうやら日本のセガ社内で発売の検討に入っているらしい。

今回のはパスワード制の採用、横スクロールへの変更など、ファンキーな改良によって、前作以上にとてつもないシロモノになっている。何しろMDプロダクトマネージャーも絶賛し、楽しんでいるくらいだから、そのへんは確かだ。しかし、前作の発売時にたくさん作りすぎてしまったことと、問屋などの頭の固い人達の無理解なこともあって、このスンバラシイ、超優良面白アクションゲームの日本発売はかなり難しいようだ。こりゃあ、全国3万人のバ◎ゲー愛好者の出番か!? 迷惑千万だろうが、セガスタにでも嘆願書を1人5通ほど出そう。ビデオマガジン市販希望より集まるはず！

今回は2人の星を荒らしまわる観光者を捕らえて、ロケットで地球へ叩き返すのが目的。ますます冴え渡るバ◎ぶりにウヒョウヒョ。

日本で出すならメッセージの日本語・英語切り替えモードと、サウンドテストは絶対に付けること。セガの偉い人、わかったかな？

宇宙人MANIACS

今回は唐突に『矢追純一のUFO極秘ファイルVOL.1』を紹介してしまおう。これはマッキントッシュ版のエキスパンドブック（テキストのみならず写真やムービー、サウンドも入ってる電子ブックみたいなもの）。まず、冒頭でいきなり矢追さんが肉声で自己紹介してくれるのが、おちゃめだ。そんでもって相変わらずのとてつもない論理展開（!?）がウレシイ。また1991年にカナダに着陸したUFOや怪しげな宇宙人のビデオ映像なども入っていてグーなのだが、ボリューム的に難あり。ま、今後とも合衆国政府のUFO隠蔽工作と戦ってほしいぞ。

企画制作／㈲マーベル 販売元／㈱アズファクトリー

俺の推奨駄鹿 佐々木かふー

◆ミッドナイトレジスタンス （データイースト）

同名アーケードゲームの移植版。2Pプレイとループレバー操作以外は、いやになるくらい移植度が高い。

先月に引き続き、今回もデータイースト作品でいく。このゲームは一見普通のアクションだが、体を大の字に広げて上下移動するだけのボスとか、熱血すぎてかえっておかしい冒頭デモとか、データイーストはきっと真面目に作ったのだろうが、結果的にバ◎っぽく見えてしまう部分がある。

もちろんその極めつけは最終的なボスのキングクリムゾンだ。壁のモニターから顔がはみ出んばかりに挑発してくるシーンはもとより、最後の脳味噌吐き出し攻撃なんか「そんなに出したら知能なくなっちゃうぞ」と、こっちが心配するほどバ◎ぶりが見事である。

ちなみに編集部では「レンタヒーロー」のような、すべてにおいてバ◎な作品を〝真性バ◎ゲー〟と呼び、「忍者武雷伝説」のように一部のみバ◎な作品を〝仮性バ◎ゲー〟と称し、両者を区別している。そういう意味でこのゲームは、まぎれもなく仮性バ◎ゲーと言えよう。では最後に一発。「ラングを出すくらいなら、真性バ◎ゲーのトリオザパンチを移植してくれい！」

意識してないバ◎ぶりが恐い

このデモで仮面ライダーV3を連想する人は、私と同世代です。

よりぬき編集後記

●今度の旅で、つくづく自分という人間はひどく弱い生き物ということを認識した。次の旅では、何が解るのか。今から楽しみだ。もっと強く、もっと優しく…。（作）
●8月に広尾のmother（昔ギーガーズBarだったトコ）でグループ展をやる予定。興味ある人はのぞきにきてね。未成年は、そうとバレないようにきてね（戸塚井一）。
●海外市場だけをアテに参入した大波◯波はやはり信用できん。大言壮語を吐くだけで実行が伴わない広……以下184字編自主規制（かふー）
●最近このコーナーでもバ◎ゲーとク◎ゲーが混同され誤解をまねいてるよーじゃ。今回の載せたT&EII、最高にイカス作品だぜ。（胡散苦斎）

最先端大好き人間御用達ページ!!

マルチメディア宣言！

阿木二百

第27回 セガサターンのヒミツ"SH7604"に迫る！

しだいにその全貌を表しつつあるセガの次世代マシン「セガサターン」。以前に書いたそのOS環境についての話が大反響(?)を呼び、気をよくした阿木は、ついにその心臓部とも言えるCPUに迫るのであったぁ！

去る4月19～22日、平和島の東京流通センターではマイコンショーが開かれていた。入口はいってすぐの一等地にブースを構えた今年の日立製作所。そこにはぬわんと、秋に発表されるセガの次世代ゲームマシン「サターン」がずらり勢ぞろい……しているはずはなかったが、そのハードウェアの主役とでも言うべきRISCチップ"SH7604"(またの名をSH2)が、ババンと一般デビューを飾っていたのであった。その名も「マルチメディア携帯化計画」の看板を掲げ、アンケート回答者には無料で解説CD-ROMのオマケまでついてしまうという大盤振舞の中、SH7604は燦然と光輝いていたのであ～る。

会場ではことさらサターンとの関係について強調することはなく、どちらかと言えば多くの企業やマシンに幅広く取り入れていってもらいたいという切り口の展示だったが、特に最終日などはやはり「サターンに採用されたRISCチップ」っつうことで熱い視線を注ぐ工学部の大学生らしき若者も多かったノダ。

なぜSH7604なのか？

ま、世間的には今、RISCチップだと言うだけでもてはやされてしまうのだが、ここは1つレイセイになぜSH7604が注目されたんだろーか？という点を分析してみよう。

そのポイントは、①やっぱり高速処理に向いた32ビットRISCであること、②DSP内蔵で特殊演算機能が充実していること、③シンクロナスDRAMという高速メモリが使えること、④消費電力が少ないこと、⑤サイズが小さくコストが抑えられること、⑥開発環境が整っていること、ってなところだ。それぞれ説明すると…

●RISC：前にも書いたけれどRISCとは縮小命令セットチップ（Reduced Instruction Set Chip）の略。機械語レベルの1つ1つの命令がすべて一定の時間（詳しく言うと1命令／1クロック）で処理されるため、例外処理がなく高速化に適しているうえ、32ビットCPUなので一度に扱えるデータ幅が2倍。よく使われる命令をCPU内部に蓄えて利用するキャッシュも4Kバイト内蔵され、従来型の16ビットCPUとの比較では十数倍の高速処理(25MIPS)が実現されたぁ。

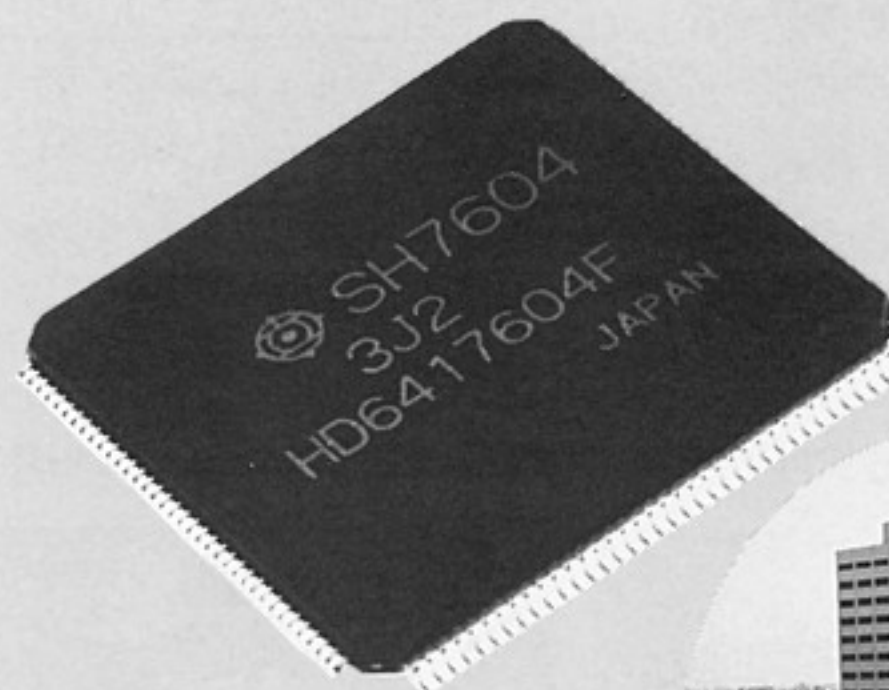
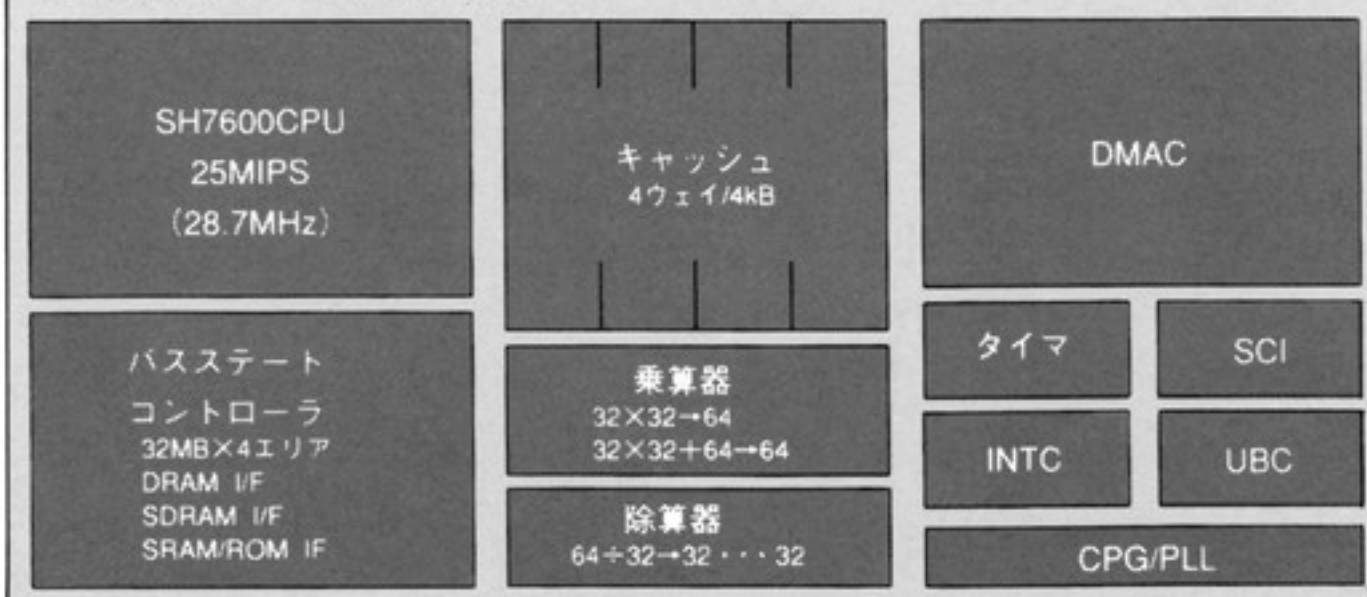
●DSP：乗算や積和演算を楽々こなすDSP（デジタル・シグナル・プロセッサ）機能が内蔵されており、3次元計算や音声データ処理に威力を発揮するぅ。

●シンクロナスDRAM：シンクロナスDRAMは高速なSRAMに匹敵する性能を持ちながらコストの点で有利な新世代のメモリ。こういうマシンではCPUだけが速くても駄目で、メモリへの書き込み／読み出し速度など、チップ周辺の環境をすべて高速化しないと、真の力を発揮できないんである。その点、シンクロナスDRAMとのインターフェースを持つSH7604は、ハード全体のコストを抑えつつ処理速度を上げられるノダ。サターンはシンクロナスDRAMの採用を決定しているようなので、この機能も生きてきそうだ。

●省電力：忘れちゃいけないゲームギアってわけでもないけれど、サターンの次にはトーゼン携帯型マシンのモデルチェンジだって待っている（と見た）。ならば、CPUの消費電力の大きさが直接バッテリ駆動時間に響いてくる。そうでなくてもこれからの電化製品（フ、古い）は省エネでなくっちゃ、アメリカでは肩身が狭くてボイコットされかねないのヨネ。その点SH7604は、内部のデータ転送用バスを3分割して必要な部分だけを動作させるなど、きめ細かい省電力設計をして、最高速時にも600mWの低消費電力を実現。さらにCPUのスリープ機能もサポートされているので、ゲーム途中でマシンを眠らせておき、続きをパッと始められるようになるかも？

●スモールサイズ&低コスト：SH7604はチップサイズが6.7平方㎜と小型。これが何を意味するかっつうと、高価なシリコンウエハーを使う量が少なくてすむんであって、やっぱコストダウンにつながるんだべさ。

●開発環境：さらには、前身となったSH7000の頃から育ててきたC言語によるソフト開発環境が整備されていることも見逃せない。とは言っても、最終的には前にも書いたけど、マイクロソフトのゲームOS上の開発環境が重要なので、ここんとこだけはこれからって感じかな。

まあ、普通は、実績のないチップを主力マシンに搭載するってのはリスクを考えるとなかなか踏み切れないものなんだけれど、これだけ利点があれば使わないほうがおかしいくらいのSH7604。これを2個載せて並列処理をするサターンの能力をちょっと想像してみてくれい。

サターンやスーパー32XのメインCPUにも使われる日立の32ビットRISCチップ「SH7604」。6.7㎜四方の小さなサイズにもかかわらず、高性能と低消費電力の両立を実現している。今後、日立は100MIPSの性能を発揮するSH3や、さらに300MIPSのSH4を開発・発売していく。

ジャムおじさんの

熱筆連載!!

TEXT by　ジャムおじさん

ついにその姿を現したソニーのPS-X改めプレイステーションとサターン版「バーチャファイター」。今回は、おもちゃショーで話題を呼んだ次世代機周辺の感想をまとめてみるよ。

おもちゃショーを前にして、先月ソニーの次世代機「プレイステーション」の本体が発表され、たくさんのサードパーティーのタイトルも公表されたようですが、ジャムおじさんはこれをどう受けとめましたか？また、セガサターンのサードパーティー作品はどうなるのでしょうか。(大阪府・南広幸・21歳)

プレイステーション参入数の充実は本物か？

去る５月10日、ソニーの次世代機〝プレイステーション〞の発表会が行われ、ベールに包まれていた本体の姿と、参入サードパーティー及びその予定タイトルが一気に公表された。具体的な内容については、今月号の特集記事（P.85～）を見てほしいが、予想以上にサードパーティー作品が多く発表されたのには、関係者だけでなく、読者のみんなも驚いたことだと思う。

だが、一方で、具体的にゲーム画面が動いていた作品がほとんどなく、発表されたタイトルも、すでに他機種で出ていたものの焼き直しが目立ったことは、やや拍子抜けの感じを受けたとも言えなくもない。とは言え、現在家庭用ゲーム市場で活躍中の主要なゲームメーカーに加え、パソコン系のメーカーも数多く参入し、これだけのタイトルを発表してきたことは、セガならずとも任天堂にとっても、目の離せないライバルが登場したと捉えてまず間違いないだろう。

また、ソフトのメディアがCD-ROMのみということも、最近値上がりが進むソフトの価格を引き下げてくれそうで、大いに期待が持てそうだ。

●A.IV.（アートディンク）
●ダービースタリオンPS-X（仮）（アスキー）
●プリンセスメーカー３（ガイナックス）
●PS-Xパチ夫くん（仮）（ココナッツジャパン）
●極上パロディウス（コナミ）
●実況パワフルプロ野球'95（コナミ）
●雷電シリーズ（セイブ開発）
●熱血親子（テクノソフト）
●RACE DRIVIN'（仮）（テンゲン）
●リッジレーサー（ナムコ）
●サイバースレッド（ナムコ）
●スターブレードα（仮）（ナムコ）

本体デザインはソニーらしくすっきりした形だ。左にある主要なタイトルは豪華だが、動いているものがなかったのはどうも残念。

やや足固めのほしいセガサターン陣営

一方のセガサターンは、プレイステーションに比べ、サードパーティーのタイトルがあまり具体的に出てきていないことが残念だが、逆に目玉作品の「バーチャファイター」がちゃんと動いている姿を見せ、順調に開発が進んでいるところをアピールしていたことは、まさにソニー陣営と対象的と言えよう。サターンに関しては、参入サードパーティーのソフトも、とりあえず水面下で企画及び開発が進んでいるはずだが、サターンもプレイステーションも、若干、サードパーティーのソフト開発が、予定よりもやや出遅れている感じがするのは気になるところだ。

FFシリーズに見習うべきもの…

サードパーティーのソフトが大切なことは、この春日本中のゲームユーザーを沸かしたスーパーファミコンの「ファイナルファンタジーVI」を見ても明らかだろう。僕もこのソフトをやってみて、「次から次へと、よくもこんなにも映画的なストーリーや、魅力満点の演出をTV画面一杯に引き出すことができるな」と心底感心してしまったほどだ。この作品のレベルの高さには、残念ながら今月読者レースで１位にいる「ファンタシースター～千年紀の終りに～」も、格の違いを見せつけられてしまうほどと言ってよい。

シリーズを重ねるごとに円熟味を増してきたこのFFシリーズには、目に見えないセンスや技術力が隠されており、こうしたものは一朝一夕にできるものでもない。

したがって、セガは次世代機にアーケードの技術を連動することも大切だが、それとは別に従来のアーケードビデオゲームの延長戦とは明確に差別した、新しい戦略的取り組みが必要だと思う。

ソニーは、こうした開発チームを内部に作るよりも外で発掘してプロデュースする戦略によって、この分野の強化を図っているようだが、セガにはもっとそうした部分も必要と言えよう。

社内のスタッフに賭けてみることも必要だが、やはりある程度実績のある中堅メーカーに時間的、資金的援助を与えてサターンやメガドライブだけのシリーズを真剣に育てていくことが、現状において最も求められているのではないかと僕は思う。それが実現した時に、サターンは次世代の主役となりえるのではないだろうか。

サターン版「バーチャファイター」も良い仕上がり。自社以外の作品の充実があれば…。

質問大募集

このコーナーでは、ゲームやゲーム業界に関するいろいろな疑問や質問を募集しているぞ。ハガキが採用された方には、ジャムおじさんが誌面で直接疑問に答えてくれるうえ、ステキなプレゼントをあげるよ。別に難しいことじゃなくても、日頃疑問に思っていることなどドンドン送ってきてくれ！

〒103東京都中央区日本橋浜町
3-42-3　ソフトバンク（株）
BEEP！メガドライブ編集部
「教えてジャム係」まで

エリックの連チャン道楽コラム

くぎづけゲーム体験記

エリック.C.セデンスキー

1963年12月24日生まれ、30歳。アメリカ、オハイオ州クリーブランド市出身。国際ビジネスコンサルティング会社に勤めるかたわら、趣味のパチンコをきわめ、本まで出版。他にも、競馬、コンピュータゲーム、読書、マンガ、哲学など幅広い分野に関心を持つ。ゴールデンウイークはイギリスへバカンスに出かけ、帰国後すぐに仕事でアメリカへ3週間。6月は日本でゆっくりゲームをしたいよ。

EX.24 ウエルカム　セガのRPG攻勢！

今年に入ってから相変わらず色々なゲームで楽しんでいるけど、中でも、2つのゲームにハマっている。それはメガドラの「ファンタシースター〜千年紀の終りに〜」とSFCの「ファイナルファンタジーVI」だ（どのくらいハマってたかというと、ある日、ゲームをあまり知らない彼女が、夢中になっている私に「またファイナル・ファンタシー・スターをやっているの」と言った）。どちらも、対応しているハードのRPG代表ソフトシリーズの最新作である。

メガドラ歴が比較的長い私は、PSシリーズはIIから知っていたが、FFのことは、スーファミを買ったのが最近だということもあって、よく知らなかった。だが、RPG（ビデオゲームではない）に魅了されてからはだいぶ月日が経つ。高校と大学時代の頃、超流行して、友達と毎週やった「ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ」以来だ。夏休みなどは毎日何時間もやっていた。以前このコラムで書いたから、あまりD&Dについて書かないが、間違いないのはその若い時に覚えた「術」がまだまだ私の中に健在していること。パーティーの仕組みとか、持つべきアイテムとか、どの時何が必要とか、どの敵に誰が戦えばいいとか、全部自然に覚えた。

テレビゲームのＲＰＧでも、ある程度操作方法がわかるようになったら、完全にゲームを進めるようになる。たまにパズルが解けないとか、強い敵に勝てないとかもあるけど、だいたい攻略本なしで自分で進めるようになる。この間PSをやっていて、「イクリプストーチ」を取るためにエアキャッスルに行き、3人の男（？）を倒さなければならなかったけど、どうしても倒せなかった。いくら頑張っても、いくら経験値を稼いでも勝てなかった。そしてコンビネーションバトルシステムのことを思い出して、ちょっと強力な攻撃方法で倒した。別にRPGをよく知っているからそうなったわけはないけど、やっぱり自分自身で解くことができると満足度は高まる。

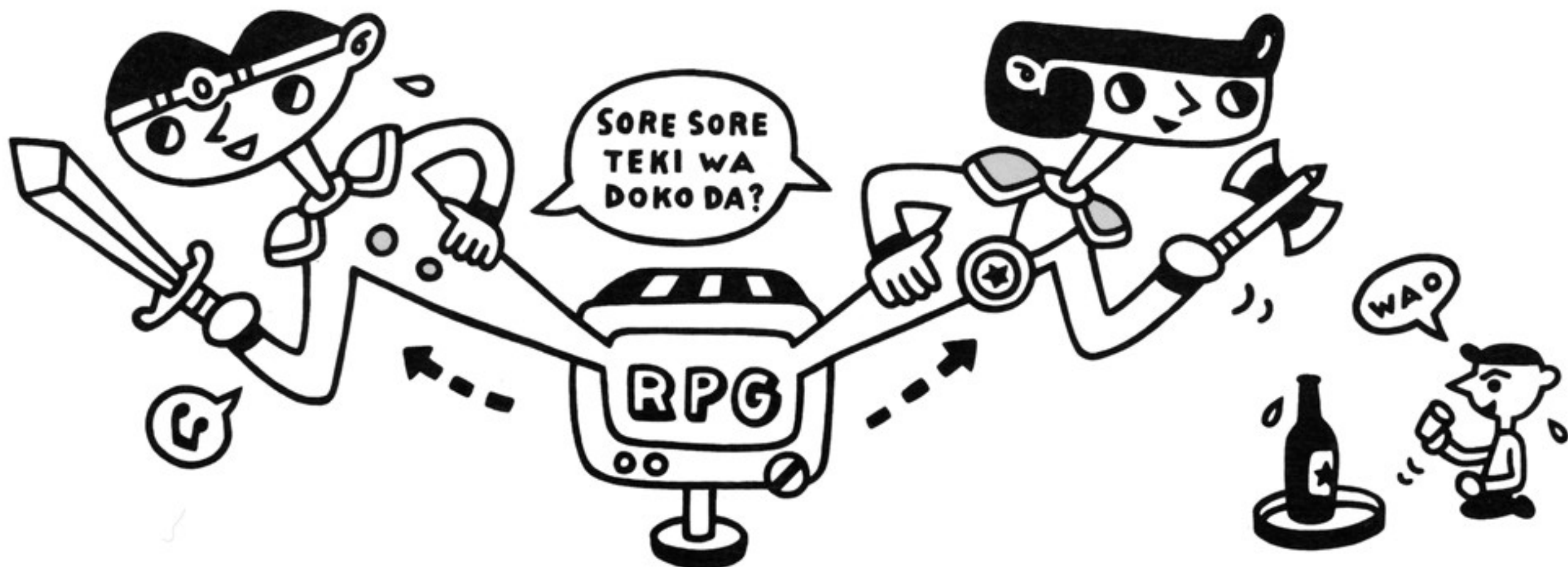
ところで、最近のアクションゲームはボタンの早押しや、連打や、コンビネーションを要求するゲームが多くて、私にはとても追いつけない。とくに「ストリートファイターII」や「モータルコンバット」だと複雑な必殺技をマスターしないとコンピュータに勝つのは精一杯である。そういったゲームは大好きだけど、やっぱりその必殺技はうまくいかないケースが多い。年のせいにしたくないけど、やっぱり若い時は難しさを感じなかった。だから、ゆっくり考えつつ、ビールをちょっと飲みながらプレイできるゲームはありがたい。そうなるとRPGになる。

ところが、SFCの「FF IV」はRPGなのに、ゆっくりできない。〝リアル・タイム〞の戦闘シーンで、プレイヤーはちゃんと操作して、キャラクターに指示をしないと、ゲーム中のヒーロー達は動かず、殴られ、撃たれて、あっという間に死んでしまう。使っているパーティーメンバーの特技を覚えて、戦闘時に上手くやらせないと、ひどい目にあってしまう。それが私は好きだ。

「おやっ？」と矛盾を感じた読者の方が多いだろう。このリアルタイムは、確かにビールを飲みながらできないけど、非常にD&Dと似ている仕組みである。ということは、私からすれば本物のRPGなのだ。また、戦闘は速い方が勝つ場合もあるから、その「スピード試し」の要素をゲームに入れているところもひと味違う。

テーブルトークのRPGに比べ、テレビゲームＲＰＧの方がいい一番の特徴は、目でファンタジーの世界を見ることができるということだ。Ｄ＆Ｄをやると話だけで、頭を使って何がどういうふうになっているのかと想像しなければならない。でもPSやFFVIはテレビ画面に世界が広がるから、一段と面白い。

他にそれぞれの好きなところをあげると、FFVIのキャラはちょっと小さすぎる気もするけど、表情はわりとわかりやすい。一方、PSはキャラのプレイ中の表情は変わらないけど、話している時は別のシーンに切り替わり、キャラの動きと表情が見える。助かります。PSのキャラはヒットポイントが0になると、歩いても足が動かないのはちょっと不気味だけど、「FF VI」の反応なしのキャラよりましだ。

たぶん世界一のRPGを作るにはPSシリーズとFFシリーズの要素を混ぜて、少しD＆DのRPGの基本の要素も入れればいいと思う。今年夏から年末にかけてセガはRPG攻勢をかけるという話を聞いた。このコラムも参考していただければ、ゲーム内容に、期待はますます高まる。

新作ソフトスケジュール

NEW SOFT SCHEDULE

メガドライブ MEGA DRIVE

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ	対応等
6月	10日	FIFAインターナショナルサッカー	9,800円	EAビクター	SPT	16M	PASS	タップ
	17日	新創世記ラグナセンティ	8,000円	セガ	A・RPG	16M	○	
	24日	チャンピオンズワールドクラスサッカー	7,800円	アクレイムジャパン	SPT	8M	PASS	
	24日	ロードモナーク～とことん戦闘伝説～	8,800円	セガ	SLG	16M	○	マウス
	24日	大航海時代II	11,800円	光栄	SLG	16M	○	
	24日	チャックロックII	8,000円	ヴァージンゲーム	ACT	8M		
	24日	餓狼伝説2 新たなる闘い	9,800円	タカラ	ACT	24M	6B	
	25日	スーパーストリートファイターII	10,900円	カプコン	ACT	40M	6B	
7月	1日	NBAプロバスケットボール'94 ブルズVSサンズ	9,800円	EAビクター	SPT	16M	○	タップ
	8日	美少女戦士セーラームーン	8,800円	マーバ	ACT	16M		
	15日	Jリーグプロストライカー2	7,800円	セガ	SPT	16M	○	タップ
	22日	ハイブリッド・フロント	8,800円	セガ	SLG	16M	○	
	22日	PULSEMAN	7,800円	セガ	ACT	16M		
	29日	ズールのゆめぼうけん	8,800円	インフォコム	ACT	8M		
8月	5日	ダイナマイト ヘッディー	6,800円	セガ	ACT	16M		
	5日	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	8,800円	セガ	A・RPG	16M	○	
	上旬	パノラマコットン	9,500円	サンソフト	SHT	20M		
	上旬	ラングリッサーII	9,800円	メサイヤ	SLG	16M	○	
	下旬	ザ・ストリート・バスケットボール ジャミット	8,900円	ヴァージンゲーム	SPT	16M		
	未定	★イッチー&スクラッチー	7,800円	アクレイムジャパン	ACT	8M		
9月	未定	★幽☆遊☆白書～魔強統一戦～(仮)	8,800円	セガ	ACT	24M		タップ
	未定	★スパークスター	8,800円	コナミ	ACT	8M	○	
	未定	★魂斗羅 ザ・ハード・コア	9,000円	コナミ	ACT	16M	○	
	未定	★ロックマン メガワールド	未定	カプコン	ACT	12M	○	
発売日未定	未定	★ザ・ストーリー・オブ・トア(仮)	未定	セガ	RPG	20M	○	
	未定	★エコー・ザ・ドルフィン2	未定	セガ	ACT	16M		
	未定	デモリションマン	8,900円	ヴァージンゲーム	ACT	16M		
	未定	サージングオーラ	8,800円	セガ	RPG	16M	○	
	未定	マルチプレー・ベースボール(仮)	未定	セガ	SPT	8M	○	タップ
	未定	沈黙の艦隊	未定	セガ	ADV&SLG	8M	○	
	未定	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	未定	セガ	A・RPG	16M	○	
	未定	エイリアン3	未定	ビック東海	ACT	4M		
	未定	ローリングサンダー3	未定	ナムコ	ACT	16M		
	未定	★豪血寺一族	未定	アトラス	ACT	未定		
	未定	★ミーナinワンダーランド	未定	マイクロネット	ETC	未定		
	未定	★ポパイ・ザ・セーラーマン	未定	テクノスジャパン	ACT	16M		
再販予定	6月10日	ドラゴンズリベンジ	7,800円	テンゲン	PIN	8M	PASS	
	6月10日	V・V(ヴイ・ファイヴ)	7,800円	テンゲン	SHT	8M		
	6月24日	マーブルマッドネス	6,800円	テンゲン	ACT	8M		マウス
	6月24日	ガントレット	7,800円	テンゲン	A・RPG	8M	PASS	タップ

メガCD MEGA-CD

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
6月	24日	☆WWFマニアツアー	6,800円	アクレイムジャパン	SPT	
7月	22日	シャイニングフォースCD	7,800円	セガ	RPG	
	29日	シャドー・オブ・ザ・ビースト2 獣神の呪縛	8,800円	ビクターエンタテインメント	ACT	
8月	5日	スターウォーズ レベル・アサルト	8,800円	ビクターエンタテインメント	SHT	
9月	未定	★ジュラシック・パーク	未定	セガ	VIC	
	未定	パワーモンガー	未定	EAビクター	SLG	
発売日未定	未定	LUNAR ETERNAL BLUE	未定	ゲーム アーツ	RPG	
	未定	★トムキャットアレイ	未定	セガ	VIC	
	未定	アフターハルマゲドン外伝エクリプス	未定	セガ	RPG	
	未定	ジョー・モンタナ フットボール	未定	セガ	SPT	
	未定	夢幻の如く	未定	セガ	SLG&RPG	
	未定	シャドウラン	未定	セガ	RPG	
	未定	イース・マスクオブザサン(YsIV)	未定	セガ	RPG	
	未定	スーパー大戦略3(仮)	未定	セガ	SLG	
	未定	スーパーブランディッシュ	未定	セガ	RPG	
	未定	インディ・ジョーンズ アトランティスの運命	未定	ビクターエンタテインメント	ADV	
	未定	大封神伝	未定	ビクターエンタテインメント	RPG	
	未定	パワードリフト	未定	電波新聞社	RAC	

スーパー32X SUPER32X

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
発売日未定	未定	★V.R.Deluxe(仮)	未定	セガ	RAC	未定
	未定	★メタルヘッド(仮)	未定	セガ	ACT	未定
	未定	★STAR WARS Arcade(仮)	未定	セガ	SHT	未定
	未定	★バレットファイターズ(仮)	未定	セガ	SHT	未定
	未定	★The Ultimate Fighting(仮)	未定	セガ	ACT	未定
	未定	★スーパーモトクロス(仮)	未定	セガ	RAC	未定
	未定	★スーパーアフターバーナー(仮)	未定	セガ	SHT	未定

メガLD MEGA-LD

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
7月以降	7月	ZAPPING・殺意	9,800円	パイオニアLDC	ETC	
	今夏	MELON BLAIN	未定	パイオニア	ETC	
発売日未定	未定	GOKU	未定	パイオニア	ETC	

ACT:アクション/RPG:ロールプレイング/SHT:シューティング/ADV:アドベンチャー/SLG:シミュレーション/SPT:スポーツ/RAC:レース/PUZ:パズル/TAB:テーブル
PIN:ピンボール/A・RPG:アクションロールプレイング/QIZ:クイズ/VCS:ビジュアルカンバセーションソフトウェア/VIC:バーチャルシネマ/ETC:その他
※★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のソフトはタイトル変更があったものです。

ゲームギア GAME GEAR

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ	対応等
6月	24日	ロボコップ3	4,500円	アクレイムジャパン	ACT	2M		
	24日	アダムスファミリー	4,500円	アクレイムジャパン	ACT	2M		
7月	22日	JリーグGGプロストライカー'94	4,800円	セガ	SPT	4M	○	通信2P
	29日	★なぞぷよ～アルルのルー～(仮)	3,800円	セガ	PUZ	2M		
	29日	ズール	3,800円	インフォコム	ACT	2M		
	下旬	スマッシュTV	4,500円	アクレイムジャパン	ACT	2M		
	下旬	★バートVSザ・ワールド(仮)	4,500円	アクレイムジャパン	ACT	2M		
8月	5日	コカ・コーラキッド	3,800円	セガ	ACT	4M		
	5日	ダイナマイト ヘッディー	3,800円	セガ	ACT	4M		
	未定	★幽☆遊☆白書2～激闘七強の戦い～(仮)	3,800円	セガ	ACT	4M		
	未定	★ストリートバスケ(仮)	3,800円	セガ	SPT	4M		通信2P
	未定	★ポパイのビーチバレーボール	4,800円	テクノスジャパン	SPT	4M		
	下旬	★イッチー&スクラッチー(仮)	4,500円	アクレイムジャパン	ACT	2M		
9月	未定	ガンスター ヒーローズ	3,800円	セガ	ACT	4M		
	未定	★モルドリアン(仮)	4,800円	セガ	RPG	4M	○	
	未定	剣勇伝説YAIBA	3,800円	セガ	ACT	4M		
	未定	★とってもベースボール	3,800円	セガ	SPT	4M		通信2P
10月	未定	★ソニック&テイルス2	未定	セガ	ACT	4M		
	未定	★魔導物語III～究極女王様～	5,500円	セガ	RPG	4M	○	
	未定	★フレッド・カプルスゴルフ(仮)	3,800円	セガ	SPT	4M		
12月	未定	★魔法騎士(マジックナイト)レイアース	未定	セガ	RPG	未定		

BEメガ編集部

どこもかしこもおもちゃショーでのセガの活躍が目立ってた今月の本誌だけど、来月号はここらへんの続報をドーンと追っていく予定だぞ。とりあえず、超最新画面が公開されたセガサターン版「バーチャファイター」や「デイトナUSA」のさらなる最新情報はもちろん、いままでの作品の総集編的内容と言われている「ロックマン　メガワールド」も、初お目見えしそうだから、期待しててほしいな。

この他では「ソニック3」の新情報や夏の大キャンペーンもある他、サードパーティーのセガサターン対応ソフトも、そろそろネタが飛び出しそうでお楽しみだぞ。意外なメーカーや思わぬソフトが出るかも？

ソフトメーカー伝言板
SOFT MAKER INFORMATION

セガ・エンタープライゼス

今月は新作タイトル大発表でビックリしてくれた!?　期待の高まる次世代機に、まだまだいけるMDのパワーアップ秘密兵器、MD、CD、GGもすごいラインナップが勢ぞろいだっ!!　胸を熱くしてこれからもセガを応援してネ！

（竹崎）

テンゲン

G・Wが終わると、当分祝日ってないんですね。はぁ…。社会人ってつらい…。さて、今月は左ページを見れば一目瞭然。再販が4タイトル。今度こそ手に入れてくりよ。そしてアンケートハガキを送ってくりよ。抽選で、再販恒例おされな[2]「ガントウォレット」が当たるよん!!

カプコン

40メガもの大容量をひっさげて、登場間近のMD「スパII」だけど、今から指が鳴るメガドライバーの諸君に朗報！「スパII」と同時に発売予定のコントローラー『カプコン・パッドソルジャーMD』を使えば、ライバルに差をつけられる…かもしれないぞ！（ニセYa！魔王）

アトラス

はじめまして、アトラスです。記念すべきアトラスのメガドラ一発目は、業務用で好評いただきました「豪血寺一族」の移植でございます。完全移植を目指しますが、メガドラならではのお楽しみもバッチリ入りますので楽しみにしていてください。

ヴァージンゲーム

冬が終わり、春が過ぎ、もう夏だ！さて今年は順調にソフトも販売でき、ユーザーの方々には頭の下がる今日この頃です。秋から冬にも（先の長い話！）いろいろ頑張りますから、よろしくお願いします。そうそう、年末発売のサターンにも積極的に取り組んでいきますからね。

ビクターエンタテインメント

「ダウンタウン汁」の「お笑い頭脳バトル」は勉強になる→夏の始まりは梅雨明け。終わりは全国一斉8月31日。早く梅雨が明ければ得→カニバルコープスというバンドがあるが、バトルコープスのコープスとは綴りが違う。corpse（死体）でも、カッコいいとは思う。

ゲームアーツ

私はGAのギャルその1。メガCD版「うる星やつら」の遊園地シーンを楽しみながら自宅でプレイしたのに～。なんで～!?　なんで私がプレイすると遊園地にならないの～!?　広報で「君は何回ですべてを見れるか」なんて書いてるけど、それは私のための言葉だったのね。

インフォコム

7月15日発売の「ズール」をよろしくお願いします。それとゲームギア用の周辺機器「キャリングケース」と「バーテリーアダプター」もその頃の発売目指して頑張ってます。いましばらくお待ちください。ドライブゲーム用のフリーホイールもあわせてよろしく！

コナミ

はじめまして。私、今年の4月に入社しました赤堀美香です。広報担当になりました。がんばりますのでこれからよろしくお願いします。ということで、コナミの新作「スパークスター」「魂斗羅」を是非是非、買ってください。

（コナミ）

パイオニア

君はもうレーザーアクティブのTVCF見てくれた？　CFでも言ってるけど、今UFOに乗った男、J・H・ロング氏のレーザーアクティブ体験ビデオのプレゼントキャンペーンをやっているんだ！
まだ未体験のキミ、今すぐフリーダイヤル"0120-810203"にTELするべし!!

光栄

大人気の「歴史人物史」から『爆笑クイズ三國志3』が登場したぞ。今回は、なんと正史「三国志」を題材にして、クイズを出題してるんだ。さて、ここで問題だぞ。"孔明が兄の諸葛瑾の家から迎えた養子の名前は？"。答を知りたい人は、本を買ってね。

アクレイムジャパン

モータルファンの君はもうソフトを手に入れて、「完全版」の意味するところを十分理解していると思うけど、不幸にして「スーファミ版とどこが違うねん」なんて言っているそこの君！……………………教えてあげないよ。

マイクロネット

魔法を使えたら、あんなことやこんなこと、いっぱいした～い！と、わがままで欲張りな皆さん！　かわゆ～いミーナがゲームのてんこ盛りを持ってやってきますよ！　あれもこれも遊びたいという人は「ミーナinワンダーランド」を楽しみにしてネ！　（PAGE）

メサイヤ

先月号での企画募集多数の応募本当にありがとう。素晴らしいアイデアがあったので、使わせてもらうよ。ところでシェリーのイラストには、2種類あるのをご存じかな。胸が丸いのがボツバージョン、とがっているのが本物!?なんだ。きっと寒かったんだろうね。　（うとさ）

【メーカー伝言板募集中！】ソフトメーカー伝言板は、発売間近のソフトのPRや今後の戦略などを大マジメに（？）言ってもらうコーナーです。うちにも言わせろ！というメーカーさんがいらっしゃったら、ドンドン「BEメガ」編集部の担当編集者に言ってきてくださいね。

アンケートハガキの書き方1-2-3（ワン ツー スリー）

ハガキの表にある「編集部へひとこと」の欄には、メガドライブに移植を希望するゲーム名を書き、本誌を読んだ感想、いつも思っていることなどをお書きください。

マークシートの欄は、下にある質問事項について該当する番号を黒のボールペンか鉛筆で塗りつぶしてください（ただし、質問事項のなかで※印がついている番号のものは、右のように上から順に塗りつぶししていってください）。

ハガキはキリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

●マークシートの記入例
よい例
悪い例
※印のある質問は次のように塗りつぶしてください。
（例1）
年齢12歳の場合
（例2）
MDソフトの所有本数は？
31本の場合

❶ 性別 ①男性 ②女性

※**❷ 年齢**

❸ 学校・職業

①小学生 ②中学生 ③高校・高専生 ④大学・大学院生 ⑤短大・専門学校生 ⑥予備校生 ⑦事務職 ⑧営業・販売職 ⑨専門・技術職 ⑩管理職 ⑪自営業 ⑫公務員 ⑬アルバイト ⑭主婦 ⑮その他

※**❹ MDソフトの所有本数は？（100本以上は99をマークしてください）**

❺ よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（いくつでも）

①ファミコン通信 ②月刊ファミコン通信 ③Vジャンプ ④ファミリーコンピュータマガジン ⑤GAME ON！ ⑥覇王 ⑦メガドライブFAN ⑧Theスーパーファミコン ⑨ED ⑩ゲームウォーカー ⑪LOGIN ⑫HIPPONSUPER ⑬ゲーメスト ⑭ゲーム遊 ⑮ゲームボーイ ⑯BEメガだけ

❻ 本誌で面白かった記事をあげてください（いくつでも）。

❼ 本誌で面白くなかった記事をあげてください（いくつでも）。

①BEメガデータランド
②BEメガドッグレース
③BEメガ読者レース
④BE MEGA RACING FREAK
⑤NEWS＆INFORMAITION
⑥特報　スパークスター
⑦特報　魂斗羅　ザ・ハードコア
⑧特報　エコー・ザ・ドルフィン2
⑨特報　ジュラシックパーク
⑩特報　幽☆遊☆白書
⑪特報　ダイナマイト　ヘッディー
⑫新作スクランブル
⑬OLE！ OLE！ SOCCERゲーム
⑭AM2研EXPRESS
⑮バーチャファイターIIへの道
⑯ぴーぷるランド
⑰遊星セガSTADIUM
⑱コナミのおへや
⑲の一コネタイムズ
⑳ソニック通信
㉑LUNAR EXPREES！
㉒トレジャー　ファクトリー
㉓バ王
㉔マルチメディア宣言
㉕ジャムおじさんの亀の甲より年の功
㉖エリックのくぎづけ！ゲーム体験記
㉗特集　出てこいサターン！
㉘メガロープレプロジェクト
㉙モータルコンバット
㉚ラングリッサーII
㉛大航海時代II
㉜餓狼伝説2
㉝セーラームーン
㉞ロードモナーク
㉟ハイブリッド・フロント
㊱NBAプロバスケットボール'94
㊲LUNAR ETERNAL BLUE
㊳シャイニング・フォースCD
㊴ジャドー・オブ・ザ・ビーストII
㊵WWFマニアツアー
㊶BEEP！ゲームギア
㊷BEメガ裏技リーグ
㊸サンダーバーズARE GO！ GO！
㊹レーザーアクティブライブラリー
㊺OH！ NEO・GEO
㊻綴じ込み付録　スーパーストリートファイターII

❽ 今月の特集を参考にしたうえで、あなたが今後買うことを予定しているゲーム機をマークしてください。（いくつでも）

①セガサターン
②ソニー・プレイステーション
③NEC・FX
④パナソニック・リアル
⑤レーザーアクティブ
⑥ワンダーメガ（2を含む）
⑦メガCD
⑧ゲームギア
⑨スーパーファミコン
⑩ハードを買う予定はない

❾ あなたが持っているマシンを教えてください（いくつでも）。

①メガドライブ（2を含む）
②MEGA-CD（2を含む）
③TERADRIVE
④メガジェット
⑤ワンダーメガ（MZを含む）
⑥レーザーアクティブ
⑦ゲームギア
⑧ファミコン
⑨スーパーファミコン
⑩ゲームボーイ
⑪PCエンジンシリーズ
⑫NEOGEO
⑬R・E・A・L（3DO）
⑭X68000
⑮FM TOWNS（マーティーを含む）
⑯PC-9801シリーズ
⑰マッキントッシュ
⑱その他

❿ これから買いたいと思っているゲームは何ですか（下から3つまで選んで答えてください）。

①アフターハルマゲドン外伝エクリプス
②イース・マスクオブザサン（YsIV）
③イッチー＆スクラッチー
④インディ・ジョーンズ　アトランティスの運命
⑤エイリアン3
⑥エコー・ザ・ドルフィン2
⑦魂斗羅　ザ・ハード・コア
⑧豪血寺一族
⑨サージングオーラ
⑩ザ・ストーリー・オブ・トア（仮）
⑪ザ・ストリート・バスケットボール
⑫シャイニングフォースCD
⑬シャドー・オブ・ザ・ビースト2　獣神の呪縛
⑭シャドウラン
⑮The Ultimate Fighting（仮）
⑯Jリーグプロストライカー2
⑰ジュラシック・パーク
⑱ジョー・モンタナ　フットボール
⑲STAR WARS Arcade（仮）
⑳スーパーアフターバーナー（仮）
㉑スーパーブランディッシュ
㉒スーパーモトクロス（仮）
㉓スーパー大戦略3（仮）
㉔スターウォーズ　レベル・アサルト
㉕スパークスター
㉖ズールのゆめぼうけん
㉗ダイナマイト　ヘッディー
㉘大封神伝
㉙沈黙の艦隊
㉚デモリションマン
㉛トムキャットアレイ
㉜ドラゴンスレイヤー英雄伝説
㉝ドラゴンスレイヤー英雄伝説II
㉞ハイブリッド・フロント
㉟バレットファイターズ（仮）
㊱PULSEMAN
㊲パノラマコットン
㊳パワードリフト
㊴パワーモンガー
㊵V.R.Delax（仮）
㊶ポパイ・ザ・セーラーマン
㊷マルチプレー・ベースボール（仮）
㊸ミーナinワンダーランド
㊹夢幻の如く
㊺メタルヘッド（仮）
㊻幽☆遊☆白書～魔強統一戦～（仮）
㊼ラングリッサーII
㊽LUNAR ETERNAL BLUE
㊾ローリングサンダー3
㊿ロックマン　メガワールド

5月号 読者プレゼント当選者

①お好みメガドライブソフト（30名）
福岡県・笠井幸子、大阪府・横内美々、秋田県・古村暁
群馬県・福永真一、兵庫県・小宮山卓
埼玉県・鶴木明彦、愛媛県・江崎公尚、新潟県・多田久志
山口県・寺内典之、北海道・船山祐一
静岡県・小澤英資、茨城県・荒井かをり、東京都・小金井友也
京都府・藤村政治、神奈川県・袴田裕太
栃木県・鈴木克夫、宮崎県・宮田繁樹、大阪府・武村慶
岡山県・山田一三、青森県・伊達聖人
三重県・岡達彦、愛知県・阿部美里、熊本県・奥田章吾
埼玉県・星野ゆたか、福井県・杉谷孝治
東京都・磯部大輔、石川県・野崎泰明、福岡県・宮本容子
島根県・富田康一郎、山形県・田崎勇気

②お好みゲームギアソフト（5名）
佐賀県・松野猛、千葉県・釘宮りさ、大阪府・大石賢治
静岡県・岩本和生、沖縄県・座安昌弘

③セガタップ（5名）
香川県・永岩眞、和歌山県・初山要介、兵庫県・福田征一
新潟県・金子博史、東京都・相川由里子

④「ラングリッサー」下敷＆サイン（5名）
千葉県・吉田昌永、北海道・岡康友、埼玉県・岡本旬平
三重県・斉藤直規、神奈川県・小野孝浩

⑤「モータルコンバット」音楽CD（3名）
神奈川県・落合真太郎、山形県・佐藤武彦、神奈川県・小野進

⑥フライングパワーディスク（5名）
広島県・近藤宗志、埼玉県・木下朋一、神奈川県・中山主税
神奈川県・石毛英樹、三重県・谷脇弘

⑦3DOボールペン（3名）
神奈川県・石田高敏、広島県・里中国雄、宮城県・長崎創一

特集 出てこい、サターン!!

バーチャファイターをはじめ一挙17タイトル画面写真初公開!!

去る6月2日から、幕張メッセで開催された東京おもちゃショーで、ついにサターンがベールを脱ぎ一般公開されたぞ。そして今まで仮称だったサターンの名称も正式に“セガサターン”と決定。雑誌などですでにおなじみの本体モックアップも、新たに正式ロゴがつけられ初めて一般公開された。

おもちゃショーのセガ・ブース内は、セガサターン関連の展示が最も多く、セガのセガサターンにかける意気込みを強烈に感じさせられた。サードパーティー作品は別として、セガタイトルだけで、なんと17タイトルを発表！　これまで「バーチャファイター」をはじめ5タイトルのみが発表されていただけだから、一挙に10以上の超新作がおもちゃショーで満を持して発表されたことになる。しかも、展示された17タイトルのほとんどが、イメージイラストやアーケード版あるいはパソコン版の画面などではなく、セガサターン上で開発途中の画面なのだ（次ページ以降の新着マークつきの写真だ）!!

以前本誌にも掲載したが、とかくタイトルやイメージばかりが、先行しがちなこれまでの次世代ゲームマシンのプロモーションに対して、“開発中とはいえ現実に進行中の姿を見てもらいたい”というセガサターン・プロダクトマネージャーの岡村秀樹氏の言葉どおり、リアリティのある展示内容だ。これまでのセガサターンに関する疑問をある程度払拭してくれたに違いない。同会場では、話題のメガドライブ・パワーアップブースター、スーパー32Xの展示も行われ、'94年、NEXT LEVELへの第一歩が着実に始まった印象を受けたぞ!!

FORMAL NAME　セガサターン

SEGA SATURN

セガサターン

CPU

●メイン
SH2（32ビットRISC CPU）×2

●サウンド
68000

メモリ

●ワークRAM
RAM合計36メガビット

グラフィック

●同時発色数
1670万色以上

●CG性能
専用ハードウエア搭載

●各種エフェクト
フラットシェーディング
グーロシェーディング
テクスチャーマッピングあり

主要スペック

スプライト

拡大・縮小、変形、回転機能あり

スクロール

●面数
最大5面（拡大・縮小、回転機能あり）

サウンド

●音源チャンネル数
PCM32CH（FM8CH可）

CD-ROM

インテリジェント倍速CD

価格

49,800円以下

発売日

'94年11月

SEGASATURNが提供する 4つのエンターテインメントワールドを紹介！

'94年東京おもちゃショー出展ソフトラインナップ

細部のデザインやスロットの形状に変更が加えられた、最新のモックアップ写真。初公開のパッドはMD用6Bパッドの改良型のようだが、互換性については未定とのこと。

全17タイトルは、ジャンル別に大きく4つに分類され、それぞれの魅力をアピールしていた。「バーチャファイター」「デイトナUSA」といった最新アーケード3Dゲームの移植作もさることながら、様々なジャンルのゲームが展示され、セガサターンラインナップのバラエティの豊富さ、層の厚さを感じさせてくれた——。

出てこい、サターン!!

FANTASY WORLD ファンタジーワールド

セガサターンのグラフィック機能を存分に生かして作られる、ファンタジーゲームの世界。3DCGや画像取り込みを駆使し、今までの16ビットマシンでは、描き出せなかったファンタジックな世界をアピールしていたぞ！

クロックワークナイト ペペルーチョの大冒険　アクション

セガサターンの3DCG機能を生かした、まったく新しいシステムのアクションゲームが、これだ。午前0時をすぎると一斉に動き出すおもちゃの世界で、主人公トンガラ・ド・ペペルーチョIII世が行方不明になった子供部屋のアイドル・チェルシーを救いに行くファンタジー・アクション。

これまでの横スクロールアクションとは、まったく違い、視点移動や3Dの奥行きを生かした仕掛けなどが満載され自由度の高いゲームに仕上がりそうだ。ショーで実際にプレイ可能だったことからもわかるとおり、セガサターンタイトル中、最も制作が進んでいるものの1つ。

シェーデング機能を使った、鎧や衣装の質感がナイス！　タイトル画面か!?

キャラや画面はサイドビューやクォータービューなどに自在に変化する。

カラフルな色彩に注目。3Dの奥行きを生かした仕掛けやアクションにも期待だ。

パンツァードラグーン　シューティング

これまで「3Dシューティングゲーム（仮）」と呼ばれていた作品。ドラゴンに乗ったライダー（騎手）を操作する。テクスチャーマッピングなどのCG機能を生かしたグラフィックと滑らかで奥行きのある画面に注目だ。巨大なドラゴンが前後左右に動き、視点移動などで斬新な3D空間を表現。

現在、以前公開されたの左の写真とは見違えるほど進化しているぞ。

碧奇魂ブルーシード　RPG

コミックガンマで連載中の高田裕三原作作品をゲーム化した、RPGだ。ゲーム専用に描き起こした動画を取り込んだカードバトルシステムが採用されている。セガサターンの動画再生機能を生かした新世代のRPGになりそう。

下、セガサターン版のタイトル画面。右は、イメージイラストだ。

3DCDを駆使したゲームばかりの目が行きそうなセガサターンだが、動画再生機能を生かしたこういったキャラクターものにも期待したい。

VIRTUA WORLD
バーチャワールド

セガサターンの最大の特徴である3DCG機能を存分に生かして展示されたのが、このバーチャワールドだ。AM2研が自ら移植中のアーケードタイトルからオリジナル作品まで、まさにセガサターンの真骨頂(しんこっちょう)を見せつける次世代ゲームマシンならではのゲーム達だったぞ!

バーチャファイター

対戦格闘アクション

完成度 30%

セガサターンの目玉作品であり、サターンの個性を最も出しているソフトが、この「バーチャファイター」だ。今回のおもちゃショーでは、初めて動いているところを披露してくれたが、見た目や細かな部分の作り込みはこれからで、今後の仕上がりに大きな期待がかかるところだ。現在の状況は、動きそのものはアーケード版とまったく同じものを再現するメドがたっており、見た目もテクスチャー処理によって効率的に再現される予定だ(P.48〜参照)。まさにサターンの実力を見せつける作品だ。

下の画面では1キャラ200ポリゴン程度だが、ショーでは800ポリゴン+テクスチャーのものが動いていたぞ。

新着!!

操作感や技の爽快感は、まさにアーケード版と同じ感覚が味わえるだろう。本家AM2研、直々の開発だ。

グレイテストナイン

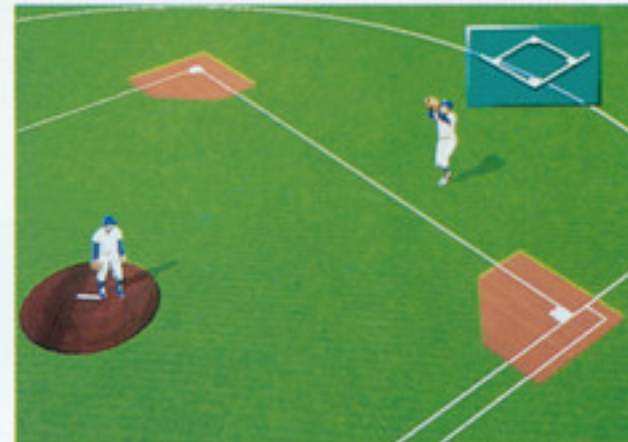
スポーツ

ポリゴンとテクスチャーマッピングを使って描かれた球場のヴァーチャル感に注目。「グレイテストナイン」はプロ野球12球団の選手が実名で登場する超リアルな野球ゲームだ。

新着!!

従来の家庭用ゲームとは明らかに違う色数に注目。臨場感もスゴイぞ。

バッティングと守備画面が切り替えなしで表現されるなど、セガサターンの3DCG機能を生かしたスムーズなゲーム展開がウリ。

セガサターンでは、「ビクトリーゴール」とともにこれまでにない3Dスポーツゲームがラインナップされているぞ。

CGで描かれた球場は、視点の移動もスムーズ。今までの野球ゲームと違った感覚だ。

出てこい、サターン!!

ダイダロス(仮)

シューティング

新着!!

宇宙を舞台にした壮大なSFシューティング。メカデザインやその表現が見物だ。

セガサターンの3DCG機能やPCM32チャンネルのサウンドを生かした、バーチャル感覚あふれるSFシューティングゲームだ。リアルな宇宙空間の表現や登場メカの滑(なめ)らかな動きを見れば16ビット機とセガサターンのパフォーマンスの違いがわかるはず。シナリオ展開にも注目だぞ。

デイトナUSA

ドライブ

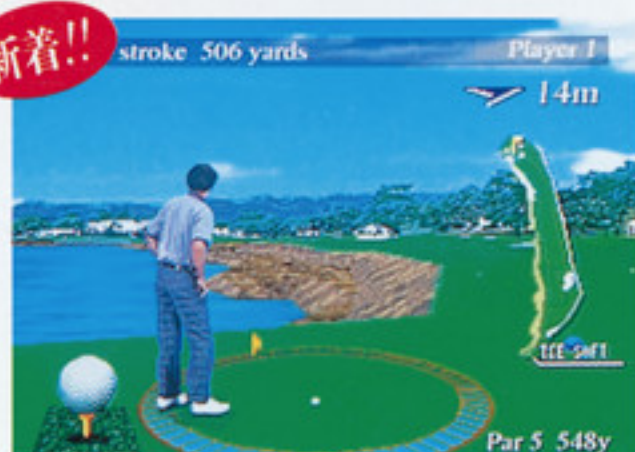
「リッジレーサー」と並び好評稼働中の最新作。サターンの機能が最大限に発揮される?

「バーチャファイター」ともに、セガサターンの目玉作品となっている、「デイトナUSA」。実はショーにも急きょテクスチャーを貼った車が出展されていた。制作自体「バーチャファイター」と共有する部分が多いため、開発が本格化すれば、完成は意外と早まりそうだ。

ペブルビーチの波濤

スポーツ

パソコンや16ビット機でもおなじみのゴルフゲームの定番が、セガサターンにも登場。もちろん従来の16ビットマシンとは、違い3DCGを使った表現や実写動画を駆使した次世代マシンに対応した作りになっている。特に実写動画を取り込んだプレイヤーキャラのリアルな動きには注目だ。

新着!!

全米オープンで有名なペブルビーチでトッププロと戦え! キャラのリアルさに注目だ。

ビクトリーゴール(仮)

スポーツ

これまで「サッカー(仮)」として発表されていた作品。期待どおりJリーグをテーマにしたサッカーゲームになるとのこと。すべてのプレイヤーがポリゴンで表示され、リアルで多彩な3Dグラフィックが、魅力だ。また決定的シーンのリプレイ機能などもあるぞ。

以前発表された写真。現在は、さらに改良が加えられグラフィックが向上しているようだ。

DRAMATIC WORLD
ドラマチックワールド

セガサターンの実写動画再生機能や3DCGの威力を見せつけるドラマティックワールドは、16ビット機とは次元の違う、新しい映像とサウンドを駆使したインタラクティブ・アドベンチャーを多数展示していたぞ。映画会社などとの提携によるメディアミックス的展開にも注目だ。

RAMPO
アドベンチャー

6月25日に公開される松竹映画『RAMPO』が、セガサターンのバーチャルシネマとなって登場する。松竹映画とのタイアップした出演俳優の実写動画と3DCGの組み合わせで江戸川乱歩の幻想的な世界を再現。メッセージウインドウを使わず、フル画面で表現される映像空間は、バーチャル感覚をいやがうえにも高め、プレイヤーの判断によってストーリーが変化していくインタラクティブ性を追求。セガ・デジタルスタジオで収録したオリジナル実写動画も使われているぞ。とにかくリアルで迫力ある『RAMPO』の世界が存分に楽しめそうだ。

映画の出演キャスト。主演女優は羽田美智子さんだ。

3DCGで描かれた室内。電球の光の陰影もＣＧでリアルに再現されている。

新着!!

すべてが、プレイヤーの視点から描かれた室内画面。感情移入度も満点だ。

真説・夢見館（仮）
アドベンチャー

昨年末、MEGA-CDで発売されたバーチャル・シネマ「夢見館の物語」のセガサターン版新編も、登場する。今回の「真説・夢見館（仮）」は、MEGA-CD版の単なる続編ではない。セガサターンの強力なCG機能をフルに生かしCG画面のクオリティは格段にアップ。MEGA-CD版では、１本道だったストーリーもプレイヤーの判断で分岐していく。システム的にも進化した作品に期待だ。

テクスチャーマッピングされた建物の質感がすごい。

新着!!

格段にパワーアップされたCG。より細かくリアルになったのがわかる。

チャイニーズ・ディティクティブ（仮）
アドベンチャー

「チャイニーズ・ディテクティブ」は、香港ロケも敢行した、実写動画とCGを組み合わせたアドベンチャーゲームだ。

脚本は、ジェームズ三木の書き下ろし。本格的なドラマチックストーリーとハイクオリティな映像をふんだんに使った仕上がりになりそうだ。

香港の街を歩きまわり、事件を解決しよう!!

3DCGで描かれた、香港の街並み。この中で捜査が始まる。コマンド入力ウインドウで地道に捜査！

新着!!

3DCGでリアルに描かれた室内。磨かれた床への写り込みが美しい。果たしてどんな事件が起こるのか!?

編集部が予想するサターンソフトラインナップ①

今回17タイトルが発表されたが、セガグループとサードパーティーを合せて、現在91タイトルが進行中という。これからも隠し玉の発表が相次ぎそうだぞ。まず、RPGタイトル。今回「ブルーシード」が発表されたが、現在それ以外に4～5タイトルが進行中とのこと。中にはクランプ原作のものや今回MEGAロープレプロジェクトの記事で紹介したものの続編などやシャイニングシリーズなどが含まれるらしい。また、新設されたセガ本社１Fのデジタル・スタジオなどの新施設をフル稼働させ、音楽アーティストを使ったマルチメディア作品なども計画中だ。その他エデュケイトメント作品も10タイトル以上企画中という。続報を待て!!

NEW STANDARD WORLD
ニュースタンダードワールド

どうしても3DCGを使ったゲームばかりに目が行ってしまいがちなセガサターンだが、既存の2Dゲームも、セガサターンの強力なスプライトやスクロール機能を使えば、ごらんのとおり。もちろん実写動画やアニメをはさむこともお手の物だ。この他にピンボールゲームも展示されていたぞ。/

忍EX
アクション

セガのアクションゲームの定番「忍シリーズ」もセガサターンに登場するぞ。システムやストーリーを一新し、リアルな"忍術"や"必殺技"を次世代機にふさわしく再現している。

セガサターンの高機能を生かし、ゲーム中のキャラは、実写取り込みを採用。またゲーム中の要所要所には、フルスクリーンの実写動画ビジュアルが挿入されるようだ。とにかく、メガドライブとは段違いの1600万色以上の色数のゲーム画面を見てほしい。既存のアクションゲームの進化の1形態がかいま見ることができるか!? 今から完成が楽しみな作品だ。

新着!!

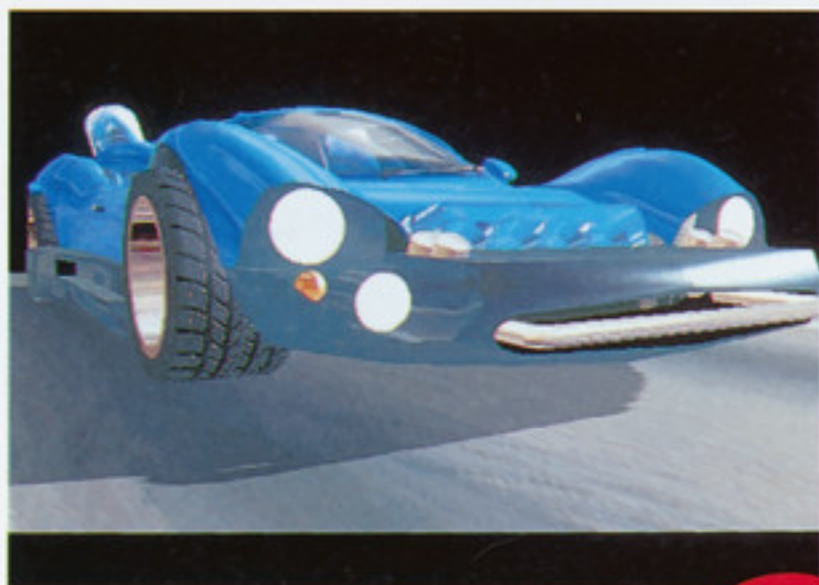
最大5枚の背景を同時に動かせるセガサターンの実力の一部が実感できる画面だ。キャラのリアルな動きも注目。

ちなみに左の写真は、メガドライブ版「ザ・スーパー忍II」。色数の違いなどグラフィックの差は歴然だ。メガドラ版の音楽は古代祐三が手掛け話題になったがセガサターン版は!?

出てこい、サターン!!

ゲイルレーサー
ドライブ

アーケードゲームの名作「ラッドモビール」をセガサターン向けに移植した作品だ。

家庭用ゲームということを意識して白熱の2P対戦モードも新設され、CGアニメーションによるリアルな演出も組み込まれ、パワーアップしているぞ。

アーケード版とは、また違った迫力を見せる出走カーだ。グラフィックはオリジナル以上か!?

新着!!

シムシティ2000
シミュレーション

米マクシス社の「シム・シリーズ」最新作が、早々とセガサターンに登場することになった。

現在、パソコンで大ヒット中のこの「シムシティ2000」。セガサターン版では、実写取り込みなどのビジュアル的な演出も強化されているようだ。

写真はパソコン版。セガサターン版ではどのようにパワーアップした画面を見せてくれるか!?

編集部が予想するサターンソフトラインナップ②

日本での情報が、先行しているセガサターンだが、海外でもソフトの制作が着々と進行している模様だ。現在、アメリカでは15タイトルが開発進行中、そのうち10程度が完成した暁には、日本でも発売されるそうだ。

さて、今回特に発表がなかったサードパーティーのほうだが、現在170社ほどが参入を表明しており、そのうち80社は実際に企画進行中だ。セガのコメントによると、先のCSGで発表されたカプコン、コナミ、ナムコ、タイトー、バンダイ、ハドソン以外にも大手メーカーが控えており、先に発表されたソニーのプレイステーションの参入メーカー全164社に比べても実質的に遜色はないという。

本誌の調査でも、ゲーム アーツをはじめビクターエンタテインメント、光栄、シムス、トレジャー、ネクステック、データイースト、サンソフトなどメガドライブでおなじみのメーカーが参入を決定している。またアスキーが「ダービースタリオン」の移植を決定との情報も入った。サードパーティータイトルの本格的な発表は、もう少し先になりそうだが、期待していいんじゃないかな!?

メガドライブを32ビットワールドに招く アップグレードブースター

SUPER32X

スーパー32X

32ビットRISCチップと新開発VDPが32,000色表示と高速ポリゴンを可能に

セガサターンの登場とほぼ同時期の今秋、従来のメガドライブ・ワールドも、パワーアップブースター「SUPER32X」（予価14,800円）によって、NEXT LEVELへと進化する。今回のおもちゃショーでは、モックアップの展示と対応ソフトの発表が行われた。

このSUPER32Xは32ビットRISCチップSH2や、新開発の画像表示プロセッサ(VDP)を搭載し、これを接続することでメガドライブでは、弱点だった色数が32,000色以上にアップ。また、従来のようにソフト側にDSPチップを持たせることなく、高速ポリゴン、テクスチャーマッピング、フラットシェーディング、それに3D視点切り換えなどの高度なCG表現を可能にした。さらに音源チップによってサウンド面も向上するようだ。

形状的にメガドライブ(2を含む)専用のようだが、ワンダーメガやレーザーアクティブなど互換機はそれぞれ対応を検討している。

スーパー32Xの特徴

- 高速演算処理
- 32ビットRISCによる高速ポリゴングラフィックス処理
- テクスチャーマッピング
- フラットシェーディング
- 3D切り替え視点
- 色数　32,000以上
- 32,768同時発色のビットマップ面を追加
- フレームバッファ方式による高速描写
- メガCD上での高解度映像
- 向上されたサウンド

気になるソフトラインナップ第1弾はこれだ！

本体と同時期に発売されるソフトは、今回明らかになった7タイトルを含む約10タイトルを予定。画面をお見せできるのは「メタルヘッド(仮)」だけだが、どれも既存の16ビット機では実現できないものばかりだ。

タイトル	内容
メタルヘッド(仮)	高度なCG映像で迫る戦略性重視のロボット・アクションゲーム。
STAR WARS Arcade(仮)	アーケード版を完全移植。X-ウイングを操る3Dシューティング。
The Ultimate Fighting(仮)	大型キャラがバリバリの多関節アクションを見せるリアル対戦格闘。
バレットファイターズ(仮)	視点切り換えやリプレイが可能な高速3Dポリゴンシューティング。
スーパーモトクロス(仮)	モトクロスの興奮をリアルなCGによって再現したレースゲーム。
スーパーアフターバーナー(仮)	業務用の名作シューティングを完全移植。オリジナルモードもあり。
V. R. Deluxe(仮)	業務用以上のCG表現を使ったグレードアップ移植。コースも増加。

こちらも注目!!

11月発売を狙う2つの次世代機

おもちゃショーではセガサターンとともに２つの次世代機が姿を見せた。それぞれ大きな特徴を持つ「ゲーム機」だけに目を離すことはできないぞ。

PlayStation

SONY
11月発売予定/予価50,000円以下

公開されたモックアップ。コントローラーの形状にも次世代を感じる。

ＰＳ-Ｘのコードネームで発売が予告されていた、ソニー・コンピュータ・エンタテインメント（ＳＣＥ）の次世代ゲームマシンの正式名称が「プレイステーション」に決定し、同時に本体とコントローラーのモックアップ(模型)、それに106社のサードパーティー名が公開された。

ご覧のとおりボディは非常にコンパクトだが、ソニー独自のRISCチップ（R3000Ａ）と強力な画像処理プロセッサ群により、ワークステーションなみの表示能力を持ち、ポリゴンやテクスチャーを使った３ＤＣＧをリアルタイムに生成することや、回転や縮小拡大など多くのエフェクト表示ができる。

次世代機らしく、これまでにない形状のコントローラーや、１Ｐ、２Ｐ別々のメモリカードなど、新しいアイデアも目立つ。また、背面にはビデオやＲGB出力の他に、シリアルポートやパラレルポートが装備される予定で、特にパラレルポートは単純な周辺機器の接続以外に、本体自体を２台接続して利用することが検討されているようだ。

50,000円以下で11月発売、サターンと激突する！

ＣＤプレイヤーはポップアップ式。ビデオＣＤには対応しないようだが、「ゲーム機として必要十分の性能を持っている」（徳永副社長）と、狙いは明確。

スイッチ類など、全体的にシンプルにまとめたデザイン。フロントにはコントローラー用端子とメモリーカードのスロットを２つずつ装備している。

コンパクトなメモリカード。容量は未定だが、個人で育てたキャラ同士の対戦など、これまでにない使い方が考えられる。本体内にバックアップは持たない。

参入を表明した108社

現在、国内ソフトメーカー164社や契約を結び、82タイトルの制作が始まっている。今回は108社の名前が公開された。

アートディンク（AⅣ、新作）、I.S.C.、アイ・ティー・シー、アイマックス、アスキー(ダービースタリオンPS-X、他２)、アスク(２)、アスミック、アトラス、アトリエ・ドゥーブル、アミューズ、アムカス、イマジニア、インサイダー(２)、インテック、ヴァージンゲーム(３)、ウイズキッズ、エイ・ウエーヴ、エス・ピー・エス、エポック社、エム・ディー・ピー、エレクトロニック・アーツ・ビクター、オラシオン(３)、ガイナックス(プリンセスメーカー３)、カプコン、キングレコード、グラムス、呉ソフトウェア工房、グローディア、GE・TEN、元気、工画堂スタジオ、ココナッツジャパン(PS-Xパチ夫くん、他３)、コトブキシステム、コナミ(極上パロディウス、他２)、ザウルス、サクセス(４人の達人、他１)、サミー工業、三栄書房／ワープ、サン電子(マージャン)、シャノアール、ジャレコ、小学館プロダクション、ジョルダン、ズーム、スティング、ステージインスツルメンツ、スリーディー、セイブ開発(雷電シリーズ)、ソニー・ミュージックエンタテインメント、ソフエル、タイトー(３)、タカラ、タムソフト、データウエスト、テクノスジャパン、テクノソフト、テクモ、テンキー、テンゲン(２)、東京書籍、東宝、東北新社、トーエイシステム、トップライン、トミー、ナムコ(リッジレーサー、サイバースレッド、スターブレッドα)、日本アートメディア、日本クリエイト、日本コンピュータシステム、日本システムサプライ、日本データワークス、日本テレネット、日本物産(３)、NEW、ネオレックス、ノバ・トーカイ、ハーベストワン、パック・イン・ビデオ、SCE(がんばれ森川くん２号、他７)、※数字は開発本数、未記入は１タイトルを開発中。

アートディンクはあの「A.Ⅳ.」※1と、家庭用初のオリジナルSLGを開発中。

アスミックは映画のシーンを使うADV「カリオストロの城」※2を。

あの「RACE DRIVIN'」※4を移植し、同時発売予定のテンゲン。

「リッジレーサー」※6などCGを駆使した３作を移植するナムコ。

「極上パロディウス」※3、など３タイトルを移植。

あの「フォーメーションサッカー」※5もヒューマンから。

FX（仮）

NECホームエレクトロニクス
11月下旬発売予定/予価50,000円前後

独特な縦型の形状。上面にポップアップ式のプレイヤーがある。パッドはDuO-RX用の改良型を予定。

ＮＥＣホームエレクトロニクスがＰＣエンジンの上位機種(互換性なし)として11月に発売を予定している32ビットＣＤ-ROMマシン「ＦＸ」(仮称)も、モックアップ、ならびに開発中のソフトが公開された。

ＦＸはメインＣＰＵに、NECの32ビットRISC(Ｖ810)が搭載されているが、セガやソニーのハードと異なり、高速ポリゴン表示用のチップなどは持たない。しかし、ＣＤ-ROMから読み込んだ圧縮画像データを、制御用データとは別の専用バス(データの通路)で画像伸張プロセッサやＶＤＰ(ビデオデスプレイプロセッサ)に転送するため、フルカラー・フルスクリーンの高速動画再生が可能で、他機種とは違った手法で制作されたソフトが登場しそうだ。

また、拡張スロットに専用のアダプター(インターフェイスボード)を接続することで、NECのパソコン98シリーズのＣＤ-ROMドライブとして使用できる。さらにフォトCDやFAX受信内容の表示機能(予定)など、家庭内での身近なマルチメディアマシンとしての機能も持たせ、オールNECグループが狙うマルチメディア戦略の一翼を担うマシンになりそうだ。

コマンドによる技出しなどは従来のまま、映像をアニメーションビジュアルで表現している対戦格闘「バトルヒート(仮)」

ＣＧとアニメを合成したスペース・アドベンチャー「チームイノセント(仮)」。

ＦＸの画像表示能力を生かし、家庭でＦＡＸサービスなどを受ける受信表示装置として利用するためのソフトも参考出品。

出てこい、サターン!!

緊急企画

ついに本格始動！ セガメガロープレプロジェクト

Mega ロープレ Project

メガドラユーザー待望の怒濤のRPGラッシュがやってくるのだ！

「メガドライブはRPGが弱い」と言われて久しいが、ついにそんな世間の評判を覆すプロジェクトがセガで発動する。…その名も「メガロープレプロジェクト」。まるで毎月のようにRPG大作が連発して発売されるこのプロジェクトは、セガのユーザーに対する1つの回答となるはずだ。今回はその作品達を一同に集め、特集するぞ。

新創世記ラグナセンティ
➡P97

シャイニング・フォースCD
➡P120

ドラゴンスレイヤー英雄伝説

ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ
➡P96

サージングオーラ
➡P93

ザ・ストーリー・オブ・トア（仮）
➡P93

アフターハルマゲドン外伝エクリプス

目玉作品が続々！

良質のRPGをコンスタントにリリースします！

不本意ではありますが、セガはいままでRPG関係のソフトに弱いところがありました。これは、もともとRPGというものが、パソコン系のものからやってきたものが多かったせいもあるのですが、今後はセガの総力をあげて、オリジナリティ溢れるRPGの作品をドンドンを作ります。

セガには、「シャイニングシリーズ」や「ファンタシースターシリーズ」といったRPGの定番ソフトもありますが、これらは今後も、スーパー32Xを含め、大切に育てつつ、シリーズを盛り上げていきます。特に「ファンタシースターシリーズ」は一度完結したとはいえ、また違ったアイデアやシステムも出てきており、より進化した展開で登場すると思います。一方、オリジナル作品では、「サージングオーラ」のいのまたむつみさんのような個性派のキャラも今後はどんどん積極的に採用していき、新たなオリジナル作品を作りあげていきたいと思います。

世の中にはRPGの人気作が他機種でもたくさんありますが、セガとしては、いかにRPGという既成の形を抜け出して、新しい形のものを作れるかが大切だと思っています。そうした意味では、ネクステックの「ラグナセンティ」にしろ、古代祐三氏のエインシャントによる「ザ・ストーリー・オブ・トア（仮）」にしろ、将来的には32Xにも対応して、より素晴らしいシリーズに育っていくと確信しています。

クリエイティブセンターが誕生して、すでに1年以上が経ちますが、ここには多くの実力あるクリエイターの方々が集まり、いいものを作っていく体制も整ってきています。他機種の人気作を移植するということも、1つの手としては考えられますが、我々はゲームギアから次世代機を含めて、いろんなジャンルのものを新たに創りあげていくということが大切だと思っています。〝新たな傑作をたくさん創り出す〟。そんな新しいセガに期待してください。

CSソフト研究開発本部長取締役 重田 守氏

重田氏の隣には「PS」の小玉さんの姿も。今は32Xで新作をやってるとか。

【メガロープレプロジェクト発足記念プレミアグッズも登場！】「新創世記ラグナセンティ」をはじめとするメガロープレプロジェクト対象作品をお買い上げの方に、それぞれのキャラクターを使用したオリジナルピンバッジが店頭でプレゼントされるぞ（共通バッジの写真はP.43にあるぞ）。合計8種類のバッジが登場予定だから、セガファンは、要チェックだ。

サージングオーラ

生まれ変わってついに超復活！

●セガ
●発売日未定
●8,800円
●16M＋B・B

きっかり1年ぶりの新情報公開だけど、まだ覚えてるかな？　発売中止になったのでは!? と心配していた人も少なくないとは思うけど、待たせただけのモノに仕上がってきたのだ。

1年の期間をかけて画面一新！

魔法が呪法と呼ばれる世界を舞台に、主人公ムウが冒険を繰り広げるRPG「サージングオーラ」。以前掲載したものから画面の雰囲気がガラリと変わったのがわかるだろう。中でも注目してほしいのは戦闘シーン。前のバージョンでは、パーティキャラが背中を見せていたけど、最終的には右のようになった。より、いのまたむつみキャラの魅力を堪能できるようになったというわけだ。

重要なキャラは、会話の時に顔のグラフィックが表示されるように。「千年紀の終りに」に近い感じだ。

これはイベントシーンだろうか？ いのまたむつみキャラの表情がよくわかっていいよね。

復活した闇の呪法師ルフィードの襲撃を受け、世界は闇に包まれてしまう。ムウ王子も、ルフィードに手も足も出ず倒されてしまうのだが……。

リニューアルされた戦闘シーン

リアルタイムで進行するスペルキャストシステムも健在だ。相手の呪文を見て対抗策を考えろ！　呪文表現もドハデにアニメするぞ！注目せよ。

主人公は未来から来た？

ゲームは世界の滅亡から始まる。時間を遡ってそれを阻止するのがムウの使命だ。

ムウ 呪法師として駆け出しの主人公ムウ。歴史を変えられるか!?

完成度 70%

From メガロープレプロジェクト

呪文には、ちゃんとした文法があるんです。呪法のジャンルを表す「態」(たい)、役割を表す「域」(いき)、呼び名を表す「称」(しょう)があって、サージングオーラに登場する呪文はすべてこの3つの要素で構成されます。例えば、石つぶての呪法は、「ハレジュ(域)、サングバラン(称)、サート(態)」と唱えるわけです。覚えてくださいね。

ザ・ストーリー・オブ・トア(仮)

急浮上！これが年末の超目玉作品だ！

●セガ
●発売日未定
●価格未定
●20M＋B・B

「闘技王キングコロッサス」に始まり、「ラグナセンティ」で磨きをかけた、セガのトップビューA・RPGシリーズが、さらにアクション性を追求した「トア」で極まる！

アクションが熱いRPGだ！

現在セガが年末商戦のために、力を注いでいる大作RPGがこれだ。新たに開発されたTIDシステムによって、リアルなキャラクターの動きを実現しているぞ。しかもサウンドは古代祐三。アクションが熱いRPG誕生だ！

超なめらかに動くボス

STORY

ポセイドニアの王子ルオは、大陸全土を震撼させた大乱が始まる頃、銀の腕輪を持つ謎の男と出会う。ルオはミラージュを召喚する能力と、王族の秘剣を頼りに大陸の秩序を取り戻そうと冒険の旅に出る。

トラップも盛りだくさん

バカデカい多関節モンスターとの一騎討ち。ゲーム制作は、「ベア・ナックルII」も担当した古代氏率いるエインシャントだけに安心。主人公の動作パターンは、なんと500以上！　敵キャラも同じレベルのなめらかな動きを実現している。トラップを解くのも醍醐味だ。

古代サウンドでノリノリだぜ

コマンド入力必殺技も！

今回の音楽を担当しているのは、おなじみ古代祐三だ。今回は効果音に凝っているので、ヘッドホンで存分に味わおう！　主人公にはコマンド入力による必殺技や、多彩な武器が用意されていて飽きないぞ。

完成度 60%

From メガロープレプロジェクト

このゲームは、アクションの苦手な人から得意な人まで十分楽しめるように制作しています。
ですから、頭を使って通常攻撃で冒険を進めるもよし、剣技を磨き上げて必殺技を駆使するもよしと、十人十色の冒険ができます。ぜひご期待ください。

ドラゴンスレイヤー 英雄伝説

「ドラスレ」と言えばコレ！

●セガ
●8月5日発売
●8,800円
●16M＋B・B

急きょラインナップに並んだ「英雄伝説」。パソコン版をやりたかったけど、パソコンを持っていない、SFC版もプレイしていない、という方、お待たせしました。

ドラスレシリーズの要 「英雄伝説」がついに始動!!

「ぽっぷるメイル」「ロードモナーク」に続き、ファルコム系の新しいゲームが急きょラインナップされた。それが、この「英雄伝説」だ。あまりにも有名なこのゲームは、89年にパソコン版で発売された超大型RPG。今なお愛され続け、ロングランを誇っている。

セガ・ファルコムが創立した当時から、このゲームの移植希望は多かった。それが、ここへきてついに実現することになる。すでに他機種版でプレイした人も、そうでない人もリニューアルされた「メガドラ版英雄伝説」にご期待あれ！

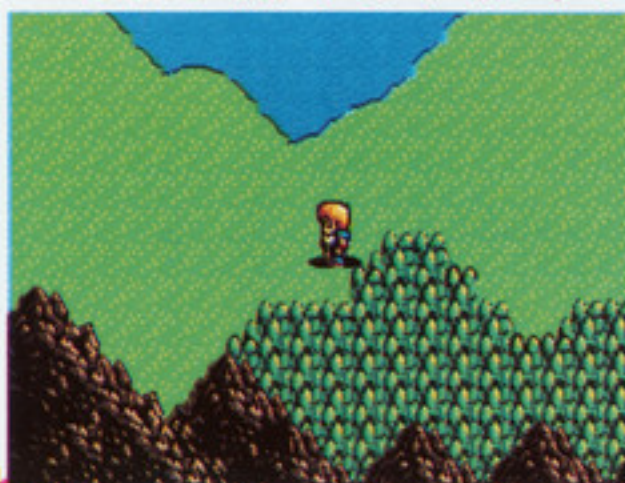
画面イメージを一新してリニューアル

基本的にはパソコン版からの移植だが、メガドラ版は画面イメージを一新。なかでもフィールド画面やキャラクターの大きさは、他機種とはかなり異なっている。フィールド画面と分けられていたウィンドウは、メガドラ版ではフィールド画面内に収められた。キャラはかなり大きくなり、フィールド上はもちろん戦闘の迫力がさらに増した。このほか、見やすく、かつ遊びやすさを考えた形へ変化している。

サウンドも、単なる移植にとどまらないハイクオリティな仕上がり。誌面で伝えられないのが残念だ。

広くて見やすいフィールド

パソコン版では画面の1/3を占領していたウィンドウが、メガドラ版では取り払われてフル画面フィールドになった。

ハイクオリティなサウンド

デカキャラで迫力満点！

主人公も敵も宝箱も、何もかもがひとまわりほど大きくなった。

キャラがデカイと迫力が増す。戦闘シーンは、こうでなくちゃ。

お便利システムは健在だ！

「どこでもセーブ・ロード」を始め、システム面はパソコン版を生かしてある。レベルアップのオート・マニュアルも健在だ。これは、レベルアップ時のパラメータ数値の振り分けを、オートか否かに変更できるというもの。つまりマニュアルなら、自分でポイントを振り分けることができるので、オートとは違った強さのキャラを育てられるわけだ。

レベルアップがオートならパラメータは自動振り分けに。

マニュアルなら自分でパラメータを振り分ける。

戦闘

フィールド上で敵とぶつかると戦闘画面になる。戦闘はコマンド入力式だが、オートバトルにすることも可能。さらに、回復アイテムや呪文の使用もオートの設定にすることができる。戦いの呪文、回復の呪文・アイテムの使用を個人別に変更でき、かなり便利。ちなみにレベルアップ後はHP・MPがオートで回復する。かといって少ないHPでの無理は禁物。

戦闘方法や回復手段をオートにできるのはやはり便利。

レベルアップ後は自動で回復する。長距離の冒険も安心だ。

「イセルハーサ」を舞台にセリオスの冒険が始まる！

第1章　王子の旅立ち

イセルハーサの中央に位置するファーレーン王国は、アスエル王の治める平和な国。だがモンスターの襲撃で王は殺害されてしまう。当時セリオス王子は弱冠（じゃっかん）6歳。彼が18歳になり、王位継承できる日まで側近のアクダムが政務を行うこととなった。18歳まであと少しというある日、セリオスの育った村にモンスターが現れた。１人脱出したセリオスだったが、アクダムに牢に閉じこめられてしまう。そう、すべてはアクダムのワナだったのだ。

18歳の誕生日まであと少し。だがセリオスは、じいの目を盗んで勉強をサボりっぱなし。何をしているかと言えば、スライムいじめに精を出すのであった。

今日も今日とて出かけるセリオス。だが門番が通してくれない。とはいえ、そんなことであきらめる彼ではなかった。

仲良しの村人に協力してもらい、城の裏手からまんまと脱走。

村の周辺に現れるのはスライムばかり。片っぱしから倒してしまおう。これぞセリオスの趣味（？）。

モンスターの襲撃を逃れて洞窟へ

スライムいじめでＨＰが減ったら、こっそり村へ帰ろう。だが、じいに見つかって大目玉を食らってしまう。18歳のわりには情けないのだ。

異変は突然起きた。平和な村をモンスターが襲ってきたのだ。じいや村人は、自分達を盾にして王子を逃がした。

助けを求め、城へ向かうセリオス。途中にある岬の洞窟内は、モンスターの巣窟だ。敵にぶつかると戦闘になる。無理せず戦おう。

ルディアの城には裏切り者が！

助けを求め、やっとたどり着いたルディアの城。だが側近達の態度がなんだかおかしい。

なんと、モンスター襲撃のみならずアスエル王殺害の張本人は、アクダムであったのだ。

リュナンに助けられ、クリスの村へ

アクダムによって牢に閉じこめられたセリオス。彼の中で、父王の仇に対する怒りが燃え上がり始める。まずはここを脱出せねば。

セリオスの味方はリュナンだけではなかった。クリスの村には、彼を支持する人々がたくさん待っていてくれていたのだった。

そこへリュナンと名乗る男が現れた。彼はセリオスを救出し、ともに戦うと言って仲間になる。事件後、最初の強力な味方だ。

完成度 50%

From メガロープレプロジェクト

ゲーム完成まであと○○日。本当に大詰めの段階に入ってます。先月号での突然のタイトル発表でみなさん驚いていらっしゃるのではないでしょうか？　パソコン版に比べてキャラクターがずいぶん大きくなって迫力がグンと増しているでしょう？　ビジュアル面に限らず仕様についても、より快適に楽しんでいただけるようがんばりますのでよろしく。

ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II
IIもグレードアップして登場

●セガ
●発売日未定
●価格未定
●16M

IのみならずIIまで同時にラインナップ。だがこちらの情報は、まだまだ少なくて残念。ドカンとした内容がお知らせできるまで、ひとまずIとともに楽しみに待っててちょ。

主人公アトラスの新たなる英雄伝説

92年に発売されたIIは、「英雄伝説」の20年後にあたる続編だ。主人公も、セリオスの息子のアトラスが務める。

ある日、イセルハーサ全土を大地震が襲い、各地に深刻な被害をおよぼした。アトラスは父王に命を受け、各地に地震見舞いの親書を届ける旅に出発する。アトラスの留守中、またもやイセルハーサに異変が起きる。地震は、新たなる災いの前兆であったのだ。

王子といえど、アトラスには金運がない(笑)。買い物は慎重に。

主人公はえてしてトラブルメーカー。困難を乗り越えてこそ一人前になる。

プレイしてみればわかるけど、アトラスのささいな行動は、父王セリオスにそっくり。

父王の命を受けたアトラスは、親書を届けるかたわら、世の中を知るべく冒険の旅に出ることに。

アトラスの旅は「英雄伝説」の謎を解き明かす

完成度 30%

From メガロープレプロジェクト

「英雄伝説II」は前作をPLAYしていなくてもお楽しみいただけますが、知っているほうが2倍、いえ3倍以上面白く遊べます。IIの登場人物のセリフや町並みの1つ1つが、より深い「英雄伝説」ワールドを作っているからです。2作同時開発で、目の回るような忙しさですが、「英雄伝説」と併せて応援してください。

アフターハルマゲドン外伝　魔獣闘将伝 エクリプス
ラストハルマゲドンの続編だ

●セガ
●発売日未定
●価格未定
●CD

かなり前に紹介したこのゲーム、覚えているかな？　名作「ラストハルマゲドン」の世界を継承し、MEGA-CDの大容量を生かして作られる辛口のRPGが再浮上してきたぞ。

5人の魔族を主役にハードなテーマで迫る

「地球にとって本当の疫病(えきびょう)とはなんなのか？」前作以上のオドロオドロしさのなか、恐るべき苦悩をはらんだハードなストーリーが展開される。舞台は、魔族が新たなる支配者となった未来の地球〝エクリプス〟。人間を滅亡させた意志〝ラ・ムー〟により選ばれた5人の〝魔族〟が、ラ・ムーに怒りを感じ、エクリプスを守る決意をする、というもの。前作で好評だった〝モンスター図鑑〟もパワーアップして受け継がれているぞ。

魔族VS魔族

画面右がプレイヤー率いる5人の魔族。敵側のほうがカッコイイって？

フィールド上には様々な〝物体〟が。中には人間の残した文明が廃虚と化したまま放置されているところも。

魔族が主人公ということで、他のRPGでは得られない妖しい雰囲気が、そこかしこに漂っている。

完成度 40%

From メガロープレプロジェクト

本格派RPGの決定版が、ついにメガドライブに登場する。人間の滅亡後の世界を舞台に、魔族が地上の亡者になるまでの重厚感漂うストーリー。奴隷となった人間を食することでレベルアップする進化システム。緻密に書き込まれたグラフィック。すべてが想像を絶する迫力でプレイヤーを魅了する。刮目(かつもく)して待て！

新創世記ラグナセンティ

発売直前！ 見逃すな！

●セガ
●6月17日発売
●8,000円
●16M＋B・4

ネクステック・レーベル第1弾の「ラグナセンティ」。今までにないテイストをもった最新アクションRPGだ。細かい演出もたっぷりだから、すみからすみまで楽しんでほしい。

他のRPGには見られない心暖まるシナリオを楽しもう!!

最近のＲＰＧはどうもターゲット層が低く設定されているようで、あからさまなお涙頂戴的演出が平気でまかり通っている。なんてお嘆きの、ＲＰＧ通なアナタにおすすめしたいのが、この「ラグナセンティ」だ。

というわけで、前号までに紹介ずみの前半部分の概要を、軽く紹介しておこう。

14歳の誕生日を迎えた主人公の少年。この国では14歳になると、剣を持って修行に励まなければならず、少年も例外ではなかった。

しかし、少年は人間の言葉を失ってしまう。その代わり、動物と話せるようになる。言葉を取り戻すため、動物達の力を借りつつ、少年は冒険の旅に出る。

アクション要素が強く、仕掛けられたトラップもバリエーション豊富。これもこのゲームの楽しみの１つだ。頭を使う場面もあるぞ。

エリア間の移動は、２Ｄのマップ画面上で行うので、迷子になったりすることもないし、遠い場所に行くのも面倒にならない。

主人公の後ろからついてきているのが、仲間になった動物達。多数の動物達の中から、同時に２体まで呼び出して、一緒に行動することが可能だ。

主人公と動物が！

スタートボタンを押すと、仲間にした動物達を一覧できる。この画面ではセーブも可能だ。

動物はそれぞれ異なる能力を持っており、いろいろな局面で手助けをしてくれる。

新創世記 Ragnacenty ネクステック制作者インタビュー

プレイしやすいアクションＲＰＧということを基本に企画を立てました。アニマル・オプションシステムも企画の初期からありまして、それを核に「ラグナセンティ」の世界を構築していったという感じです。動物をものとして扱わず、あくまで仲間として戦闘中に活躍できるようにしています。アクションＲＰＧなので経験値がないのですが、キャラクターの成長にしたがってジャンプや剣飛ばしなどを旅の過程で学んでいくシステムにしてキャラクターの成長感を出しました。ストーリーは私自身、お涙ちょうだい的なものが好きじゃなかったので、ヒネリを加えています。気合いを入れすぎてセリフが長くなったところもありますが（笑）。

細かいところまですみずみ歩き回ってストーリーを堪能してくださいね。

恩田やよい

「ラグナセンティ」では、企画兼プロデュースを担当。ユニークなシナリオに注目。

「エクスランザー」とは、まったく絵柄が違うので苦労しました。また「エクスランザー」の時はシナリオを後からつけたんですが、今回はシナリオに合わせて作ったので手間がかかりました。色使いも研究してＳＦＣに負けないカラフルな画面になっています。とにかくマップが、一番たいへんでしたね。地形を全部描き起こして、キャラクターのいけないところの判定をつけなければいけない。パズルを組み立てるような感じです。

「エクスランザー」とは、また１つ違った、そして流行のゲームスタイルとは、また違った雰囲気を楽しんでほしいですね。

山本利雄

「エクスランザー」に引き続きキャラクターデザインとグラフィックを担当。

いろいろなアイデアをプログラムのレベルでけずりたくなかったんです。なるべく実現させるようにして、今までないものを心がけました。

とにかく、足跡や暖炉、水桶などの細かい演出を見てほしいです。キャラの動きも８方向で８パターンずつと細かく作っています。１マップごとに必ず、何か新しいことをやっているはずなので、探してもらうのも面白いと思います。アニマルの組み合わせも多いので、必勝パターンの組み合わせを探してください。

谷 裕紀彦

メインプログラムを担当。これまでの代表作はパソコン版「ソルフィース」など。

フリージアの城

前号ではカメリア砂漠まで説明した。この砂漠には失われた文明の遺跡があるが、どうも謎が多い。

さて砂漠の東にあるバベルの塔は、建設中に作業がなぜか中止されてしまったようだ。とりあえず行って話を聞こうとするが、やはりまだ人間と話をすることはできない。とりあえず最上階まで上がれるエレベーターがあるので、上がってみることにしよう。

そこにはロープのようなものがあり、さらに上に登れるようだ。さっそく登ると、突然ロープがなくなる。このロープ、実はこのシーンのボスだったのだ。そのロープのような、しなやかで多彩な動きは一見の価値あり。ハートを狙って攻撃しよう。

ボスは無事倒すが、結局上には登れなくなってしまった。そこでペンギンくんが、一瞬で育つ植物のタネがフリージアにあることを教えてくれる。

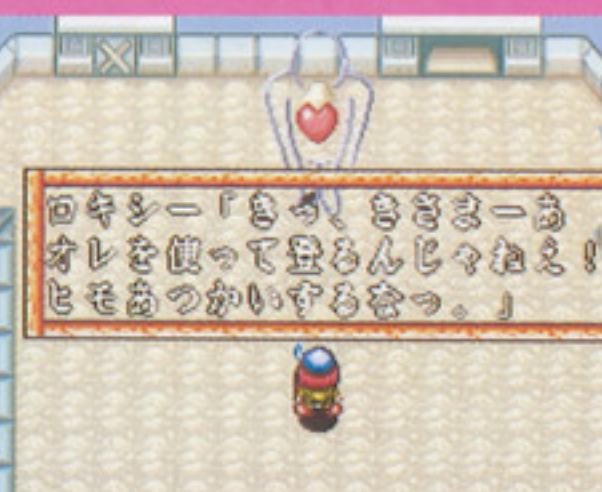
このタネを探すため、まずはペンギンくんのふるさとでもある、フリージアの城を目指すことになる。

ただしフリージアは、海の向こう側にあるため、少年達の力だけでは渡れない。誰かの助けが必要なのだが……。ここで思い出してほしいのが、カメリア砂漠にいた臆病な恐竜。彼を説得して仲間にしよう。

フリージアの城内は、どこも氷だらけで滑りやすい。もちろん敵も多いのだが、こんなに大きな雪ダルマまで、少年に襲いかかってくる。

ボスは氷と炎の特性を、交互に変化させる能力がある。氷の時はライオンの、炎の時はペンギンの力を、それぞれ借りて戦うこと。

バベルの塔へ行くが…

バベルの塔の最上階から伸びるロープを登っていると、突然ロープが姿を消す。

ロープだと思って登っていたものは、実はボスだったのだ。なんだかクネクネして、ヘンなボスだ。

ボス登場

ボスの動きは、とにかく滑らかで多彩だ。

フリージアは氷に覆われた地方で、城内は床が滑りやすくなっている。ペンギンくんの友人に会うと、ここからルート神殿に行く道があるらしい、ということを教えてもらえる。そしてその道を隠しているのが、やっぱりこのシーンのボスだ。

ボスは、姿が赤い時は炎の、青い時は氷の攻撃を仕掛けてくる。その反対の特性を持つ動物の力を生かすように、動物を切り替えて戦おう。ボスを倒せば、無事ルート神殿への道が開ける。

ルート神殿

やっとルート神殿にやってきた。フリージアの城のボスを倒した後、その場に閉じ込められてしまうが、しっかり探せばルート神殿への道が見つかるはず。見つからない人は、根気よく剣を使って探すこと。

ルート神殿は海の中にある。ここでは、画面の右上に表示されている数字に注意する必要がある。この数字がなくなると、苦しくなって徐々に体力が減っていく。空気がある場所に行けば、数字は最高値に回復するので、息継ぎを忘れずに。

ここでは、泡を吐いているヘンな生き物をチェック。この泡は、水流を表しており、触れると押し流されてしまい、思うように動けない。しかし水流の元である生き物を倒せば、水流はなくなり、自由に進めるぞ。

ルート神殿を治めているのはリバイアサンというボス。彼は海の生物に慕われている。その理由を、なんとかしてつきとめたい。

移動できるブロックを使えば、水流を防ぐことができる。こうしないと先に進めない場所もあるぞ。また、息継ぎにも注意を払わなければならない。

リバイアサンの正体とは！

強力な力を持つと言われるリバイアサン。その正体は？

バベルの塔

苦労のかいあって、なんとか植物のタネを入手した少年は、再びバベルの塔にやってきた。しかし困ったことに、最上階へのエレベーターが故障。階段を歩いて登らなければならなくなってしまった。

各フロアーはパズルのようになっていて、頭を使いながら進むことになる。そして最上階でタネをまけば、いよいよ雲の上の世界を見られるのだ。

ここにタネをまこう!!

植物はアッという間に成長し、なんと雲の上にまで行けるように。

最上階のあるところに植物のタネをまこう。

雲の上には、まだ見たことのない世界があった。荘厳な音楽が流れる。

セイントヘヴン

雲の上には、セイントヘヴンという世界があった。この世界を、誰が、何のために作ったのかはわからないが、重大な意味があることを少年は知ることになる。

ここでは、仕掛けられたトラップを少しずつ解いていく、地道な作業が必要だ。ある場所で何かをすると、別の場所に変化が起きる、というぐあいになっているので、同じ場所を何度も行ったり来たりしなければならない。覚悟しよう。

さらにセイントヘヴンの奥地に進むと、道がまったくなくなってしまう。ここでは看板のメッセージだけが頼り。頭を使おう。

そしていよいよ、ボスであるドラゴンとの対決だ。ドラゴンを倒せば人間の言葉が戻るが、しかし少年は、大きな精神的ショックを受けるはずだ。

数多くのトラップが仕掛けられているセイントヘヴン。これらを一つ一つ解いていくのはひと苦労だ。

看板のメッセージをよく読み、とにかくいろいろ試してみれば、きっと先に進めるはず。

ナゾのドラゴン登場!!

シールドで剣飛ばしを弾いてしまう強敵ドラゴン。

アイリスの街

やっと人間の言葉が戻り、アイリス地方に戻ってきた少年。しかし、人間の言葉がわかるようになったからといって、動物達と話せる能力に変わりはないので、とりあえず安心しよう。

このアイリスの街では、どうしたわけか雪が止まない。今までは雪が降るなんて、考えられない地方だったにもかかわらず、だ。これはおかしい。今まではアイリス地方の人と話ができなかったが、今ならいろいろ情報を集めることができる。街には2つの家があるが、大切な情報を入手できるのは下にある家。ここの老人が、昔自分が過去へ行った、という話をしてくれる。竜巻に巻き込まれたのが原因で、過去に行ってしまったという。元の世界に戻るためには、魔法の靴が必要だとか。この靴、今は誰かに盗まれてしまったが、どこにあったかは同じ家の女の子が知っている。しっかり聞いておこう。

この街の北には、巨大な穴があることはもう知っているだろう。この穴の近くにいる植物は、なにか大きなショックを受けたらしく、しばらく話をすることもできない。しかししばらくすれば、今までと同じように大切な情報を教えてくれる。もちろん、タダでは教えてくれないんだけどね。相変わらずだ。

一通りの情報を集めたら、いよいよ少年の故郷である、ソレイユの街へ戻ってみよう。きっとみんなが心配しているはずだ。

雪が止まないアイリス地方

やっと人間の言葉をしゃべれるようになった少年。たくさんの人と話してみよう。

植物のクセに金を取るなー、と思っていたら、それなりの理由があったみたい。

ソレイユの街

懐かしいソレイユの街に戻ってきた。ここでは今まで聞けなかった情報が、たっぷり散らばっている。1人1人に、しっかり話を聞いておこう。もちろんお母さんや王様に会うことも忘れずに。このソレイユの街には人間以外にも、牛や鶏といった動物達がいたことも、忘れてはいけない。動物達は、いろいろなありがたい情報を持っている。その1つは、少年を強くしてくれる「魔法のリンゴ」の入手方法だったりする。ただし聞くだけではリンゴは取れず、頭を使う必要はあるけどね。

今まで聞けなかった情報も、たくさん入手できるぞ。人間達とも動物達とも忘れず話そう。

やっと人間と会話できるようになり、お母さんとうれしい再会。しかし懐かしいこの街には、ヘンな噂もある。解決しておきたいけど……。

物語りはいよいよ終盤に入るぞ！

ここまでいろいろな場所を、いろいろな動物達と一緒に冒険してきた、主人公。失った人間の言葉も戻ったし、とりあえずの冒険の目的は達成された。しかしセイントヘヴンのドラゴンの言葉を思い出すと、これで冒険が終わったわけではないことがわかる。なにより、少年の言葉を奪った、謎の占師も探していない。少年の冒険は、まだ続くのだ。

さてソレイユの街近辺で忘れてはいけないのが、3つのメダルを集めること。そう、ラフレシア訓練場での話だ。すっかり記憶から消えていた人もいるだろうが、銅、銀、金の3枚のメダルを集めると、王様から聖なる剣がもらえる。これから先の冒険は、今まで以上に苦労する。この険は必須だぞ。

再び雪の降るアイリス地方に戻り、穴について色々調べていると、なんと噂に聞いていた竜巻が出現。少年は過去のアイリス地方へと運ばれてしまう。ここでは、あの老人がまだ子供だったり、動物達の村がまだできていなかったりと、現在とは違った世界だ。

メダルを入手せよ

3種類のメダルをラフレシア訓練場で入手。メダルを王様の元へ持って行けば、聖なる剣を受け取ることができる。

大穴の謎が解かれるぞ！

大穴から聞こえるという音を聞くため、大穴に近づいた瞬間、なんと大穴から竜巻が出現。

舞台は過去の世界へ……

竜巻に巻き込まれ、気がつくと少年は過去の世界にいた。

昔のカメリア砂漠

現在のアイリス地方に戻った後、竜巻はカメリア砂漠に出現。遺跡の謎を突き止めるため、再び過去の世界へ少年は旅立つ。

From メガロープレプロジェクト

完成度100％

ついに出たっ、究極のアクション・ロープレ通称「ラグナ」堂々、完成！　武器や魔法、アイテム、乗り物などをすべて動物に統一した画期的な“トリニティシステム”をはじめ、メガドラの限られた色数を駆使したグラフィック、多彩なアクション、奥深いストーリー、細かい演出などなど、見どころ＆やりがいが盛りだくさん。夏休みは、コレで決まりだね。

MORTAL KOMBAT
モータルコンバット

カートリッジ版&MEGA-CD完全版

●アクレイムジャパン ●メガドライブ版 8,800円／MEGA-CD版 6,800円

これが殺戮の宴の全貌だあっ!!

デジタイズキャラとエキサイティングなアクションがキメ手のこのゲーム、みんなもう遊んでいるかな？ 今回は、このゲームの醍醐味とも言うべき究極神拳を紹介してしまおう。完全版というだけあって、アーケードの表現を完全再現。メガドラユーザーで良かったね。それと、最後の敵、尚宗とゴローの攻撃方法も紹介したので、それも見てくれぃ／

カッコイイ！

ボーナスステージ!!

勝ち進むごとに木、石、鉄塊へと変わる。お前の腕前を試す（と英語で言ってる）。

まずは、対戦者全員と戦っていく。そして、最後に自分自身と戦うのだ！

次には、2人の相手と連続して対戦する。体力面でたいへんなステージだ。

2人連続戦が終わると、突然ゴローとの闘いになる。全力を出しつくさないと、死ぬぞ！

神に授かりし伝説の究極神拳

究極神拳とは、殺戮の宴に集まるであろう者達に、神が授けた技だ。これを使って相手を倒していき、最後に尚宗を倒すことが、彼らの使命。そのために確実に死にいたらしめる技が必要なのだ。モータルの醍醐味は、この技で勝負を決めるところにある。使うタイミングは2勝した時。あわてずに。

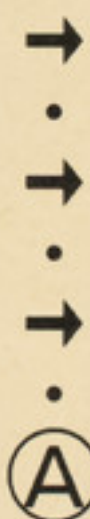
この時に入力する!!

JOHNY CAGE ジョニー・ケイジ

→・→・→・Ⓐ

ジョニーの神拳は、リュウ・カンよりも過激。しゃがんでパワーをタメて、一気にアッパーカット。その威力で首が…／間合いは接近タイプ。

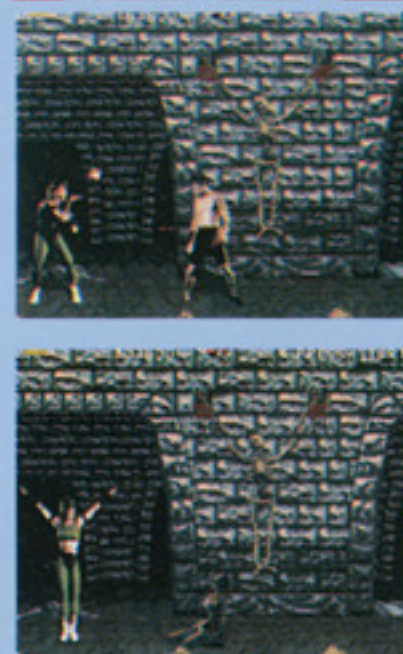
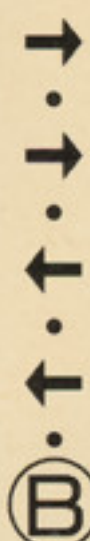
劉鋼 リュウ・カン

Ⓑ＋レバー1回転

彼の究極神拳は、極めてオーソドックスなものだ。身体を激しく動かして反動をつけ、超アッパーカットを食らわす。間合いは、接近して。

SONYA BLADE ソニア・ブレイド

→・→・←・←・Ⓑ

ソニアの神拳は、乙女の熱いキスだ。その熱さは、身を焦がして白骨になるほど。彼女だけには惚れられたくない。間合いは遠めで入力。

※このソフトには推奨年齢（カートリッジ版は13歳以上、メガCD版は17歳以上）があります。

魔界の半龍人GOROと不死身の尚宗!! 倒せるか!?

GORO ゴロー

龍のようなパワーと、魔物のような俊敏さをそなえているのがゴローだ。その武器は、4本もある太い腕。下の腕で、相手を抱き込み、上の腕で殴り飛ばすぞ！

タコ殴りだし。4本腕ならではだよね。オレも腕ほしい。

飛び道具も!!

飛び道具も持っている。こっちが撃つと、必ず打ち返すぞ。

やっぱこえーわ

フィニッシュとして使ってくる。体力がどんどん激減する。

尚宗 シャーツン

すべてが謎に包まれていた尚宗の闘い方は、なんと他の挑戦者に変身することだった！　しかも、ゴローにまで変身するのだ！　次々変わる形態に惑わされるな！

尚宗の形がしだいに変化していく。何に変身するのだか！

変身!!

普通の尚宗のときには、飛び道具を連発。効果音が怖い！

攻撃しようとすると、スゥーっと後退する。卑怯モンめ！

ROM版にもアレは入ってる!!

下のコマンド表に掲載してあるような、血しぶきブシューのリアルな表現、実はROM版では普通にやっても見ることはできない。これは小さな子ども達にもモータルのゲームを楽しんでもらいたいという配慮からなんだけど、とある操作で、ROM版もアーケードと同じ完全版になる。でも、やり方はまだ秘密。メガCD版は推奨年齢が高いからいきなりOK。

これが

テンジャー

戦慄コラム モータルの謎

モータルってどんな意味なんだろ。辞書で調べてみた。こんなことが記されていた。MOR・TAL＝モータル（ラテン語「死」の意から)。「死ぬべき運命の」「死の（に関する)」「致命的な」「人間の、人生の」「永遠の死を招く、地獄に落ちる、許されない」「恐ろしい、ひどい、激しい」「死すべき（運命の）もの、人間」…。こんな恐ろしい表現が泉の水のように湧き出してくる。なんかたまらん気持ちになってきた。　（作山軍曹）

なんか、わかるような気がするよな。やっぱ。

加納 カノウ

Ⓑ＋←・←・Ⓐ

加納さんの神拳は、けっこうヒドイ。鉄拳で相手の胸を突き破り、心臓をつかみ出すのだ。ミキストリか仕事人か。間合いはやや近くで。

絶対零度 サブゼロ

→・↓・→・Ⓐ

サブゼロの神拳が、一番残酷卑劣かもしれない。なんと、相手の首をつかんで、脊髄を引きずり出すのだ！　間合いは、接近してだぞ。

雷電 ライデン

→・→・←・←・←・Ⓐ

雷電の神拳は、アーケードとは違って、超電圧で相手の頭部を破裂させるのだ。みんな首をなくすのが好きだねぇ。間合いは、やや近くでだ。

全蝎人 スコーピオン

Ⓑ＋↑・↑

スコーピオンの神拳は、本当の顔をさらし出して、その口から地獄剛炎を吐き出し、相手を骨になるまで燃やしてゆく。間合いは、遠目だ。

※コマンドはすべてキャラクターが右向きの場合です。

BE-MEGA HOT MENU PART1

BEメガホットメニュー

P102……ラングリッサーⅡ
P105……大航海時代Ⅱ
P106……餓狼伝説2
P108……美少女戦士セーラームーン
P110……ロードモナーク
P112……ハイブリッド・フロント

ラングリッサーⅡ

魔剣アルハザードは目覚めてしまうのか……？

完成度ゲージ 70% 1人プレイのみ

●メサイヤ
●8月上旬発売予定
●9,800円
●SLG
●16M+B・4

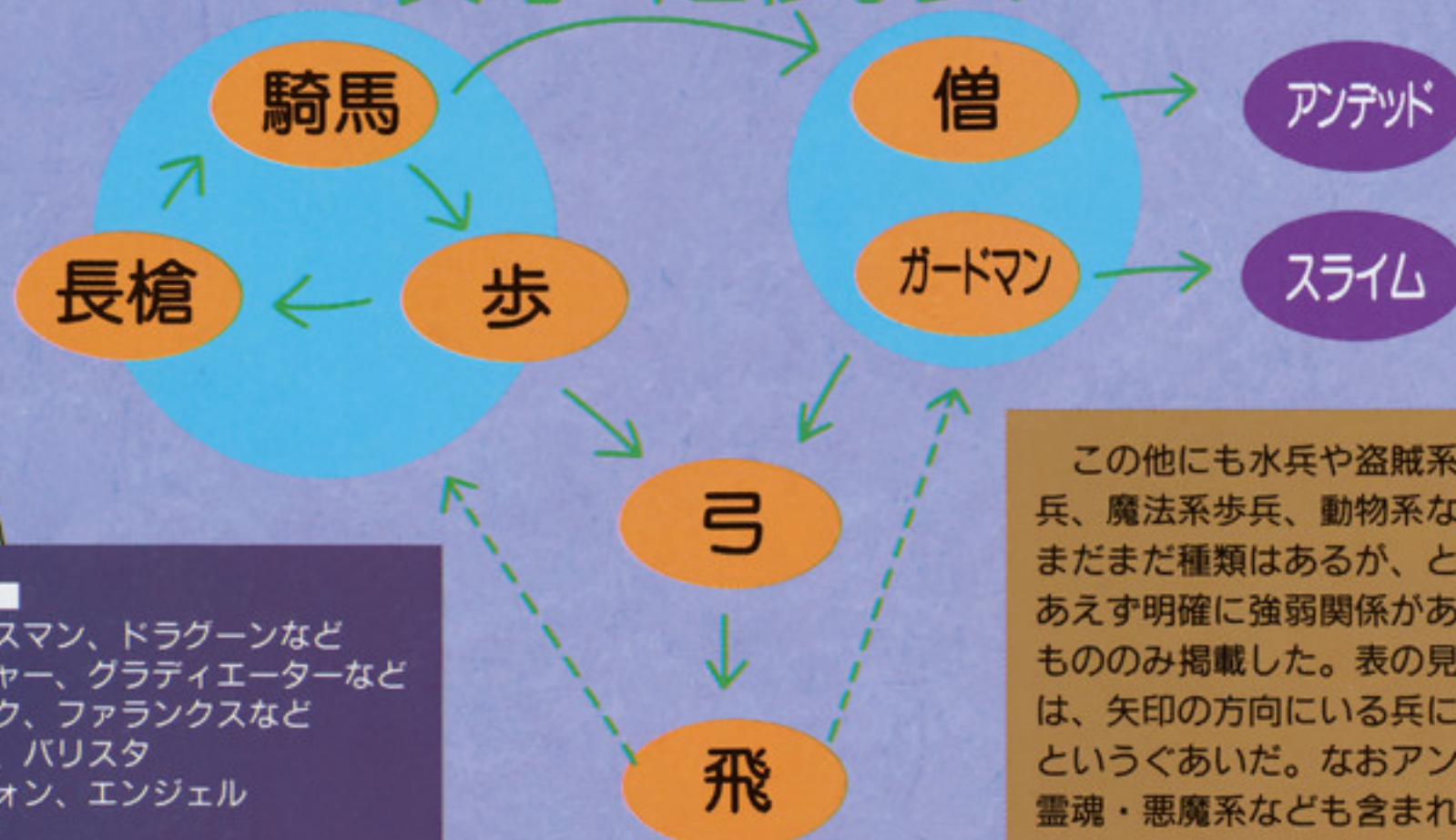
シナリオ4〜6までを紹介するぞ

発売まで、あと約2ヵ月に迫った「ラングリッサーⅡ」。先月はシナリオ1〜3、レイガルド帝国に狙われる少女・リアナを助けた旅の剣士・エルウィンが、彼女を守りつつ、光の大神殿へと向かうといったところで終わった。そして今回はシナリオ4、光の大神殿に着いたところから始まる。早速その内容を、次のページから紹介しよう。

また、今月の細かな設定紹介コーナー（下のカコミ）では、傭兵(ようへい)どうしの相性(？)表を掲載。Ⅱのシステムでは、傭兵の種類が増えたこと、弓兵が間接攻撃をできるようになったことで（Ⅰでの弓兵の位置は、Ⅱでは長槍に変わっている）、設定がかなり細かくなっている。キチンと把握(はあく)して、敵兵に対し有利な兵をバシバシぶつけていこう。

細かな設定紹介コーナー その2

かなり大ざっぱな **攻撃相関表**

騎馬 → 歩 → 長槍 → 騎馬
騎馬 → 僧
僧 → アンデッド
ガードマン → スライム
歩 → 弓
僧・ガードマン → 弓
弓 → 飛
飛 ⇢ 騎馬・歩・長槍
飛 ⇢ 僧・ガードマン

■略字の説明■
騎馬……ホースマン、ドラグーンなど
歩……ソルジャー、グラディエーターなど
長槍……パイク、ファランクスなど
弓……エルフ、バリスタ
飛……グリフォン、エンジェル
僧……モンク

この他にも水兵や盗賊系歩兵、魔法系歩兵、動物系などまだまだ種類はあるが、とりあえず明確に強弱関係があるもののみ掲載した。表の見方は、矢印の方向にいる兵に対して強い、というぐあいだ。なおアンデッド系には、霊魂・悪魔系なども含まれており、騎馬系は、すべての歩兵系（水兵や僧侶、ガードマンなども含む）に強い。また、飛兵の矢印のみ、他の兵どうしの強弱関係よりかなり弱くなる。

■味方キャラクターの頭の＊印はNPC(自分で動かせないキャラ)です。

SCENARIO 4 光の大神殿

謎の騎士の助けでバルガス将軍を退けた一行は、エストールにある光の大神殿を目指した。光の神殿の総本山でもあるこの大神殿は、数多くの神官戦士達によって守られている場所だ。そこにたどり着けば、彼ら神官戦士達がリアナを守ってくれることであろう……。

だがしかし、神殿にたどり着いた一行が目撃したのは、今まさに神殿内に攻め入らんとする、レイガルド帝国の黒竜魔導師団の姿であったのだ！

〈勝利条件〉
●魔術師モーガンの撃破
〈敗北条件〉
●司祭・神官の全滅
●リアナ・エルウィンの死亡

敵傭兵に、ダークエルフ(弓兵)が登場。防御力は高くないが、間接攻撃のできる傭兵なので、なるべく早めに倒そう。また、モーガンの部隊は騎馬兵、歩兵、弓兵の混合タイプ。よって、前のシナリオで誰か1人をナイトにクラスチェンジさせ、こちらも騎馬兵を用意しておくと戦いがいく分楽になるぞ。

なお、ここでも数ターン目に謎の騎士が登場し、ゲームクリア時には仲間になってくれる(この人物の正体も判明する)。そのうえ、リアナも次のシナリオから戦線に加わるので、戦略の幅がグッと広がるぞ。

黒竜魔導師団・エグベルドの配下、モーガン登場。悪役の下っ端らしく、品性に欠ける顔立ちだ。闇の剣・アルハザードに関する石板を奪いにやってきたようだ。

あるラインを越えるとモーガンが襲いかかってくるので、できるだけ他のザコをかたづけてから近づこう。

再度登場する謎の騎士。その正体は、シェリーという名の女の子だった。逃げ去ったモーガン達の追撃に、彼女は手を貸してくれるぞ。

●味方……エルウィン／ヘイン／スコット＊リアナ／＊神官(クレリックLv6)×2／＊司祭(プリーストLv2)

●敵……指揮官(ウォーロックLv3)×2／指揮官(シャーマンLv1)／指揮官(シーフLv1)×2／モーガン(ソーサラーLv1)

SCENARIO 5 魔獣のおたけび

先の戦いで、光の大神殿はかなりの損傷を被っており、再び敵が攻めてきても、リアナを守るどころではない状態にあった。しかも、主犯のモーガンは近隣の村へと逃げ込もうとしていた。ヤツならば、関係のない村人にまで危害を加えるかもしれない。早めにヤツらを倒さねば……。

エルウィン達は、少女・シェリーを新たに仲間に加え、早々にモーガンの後を追うのだった。

〈勝利条件〉 ●22ターン内に敵全滅
●22ターン内にエルウィンがマップ上方に移動
〈敗北条件〉 ●ターンオーバー
●エルウィンの死亡

ウェアウルフが多数登場するシナリオ。ウェアウルフに比較的有効な傭兵は長槍兵(パイク)なので、扱えるクラス(ロードなど)は、なるべく選出しておきたい。

ボスキャラは、シナリオ4と同じくモーガンだが、このシナリオではムリに倒す必要はない(というより、倒す前に逃げられてしまう可能性が高い)。ムリに先へ先へと進まず、とりあえず当面の敵を確実に倒していこう。思わぬところから伏兵が現れてくるからだ。

このシナリオで、初めて戦闘メンバーに加わるリアナとシェリー。シェリーは第一戦で活躍できるが、リアナはまだまだ弱いので、回復魔法をマメに唱え、経験値を上げていこう。

またまた登場するモーガン。シナリオ4では自信満々に攻撃してきたのに、このシナリオでは積極的に逃げ出す。なんとかコイツだけは倒したいところだが……。

初の動物(？)敵キャラ、ウェアウルフ。最初は2部隊だけだが、モーガンの奥の手作戦(？)により、あと6部隊、マップ左右より伏兵として現れることになるのだ。

●味方……エルウィン／ヘイン／スコット／リアナ／シェリー

●敵……ウェアウルフLv1×2／指揮官(ウォーロックLv8)／指揮官(シーフLv6)／モーガン(ソーサラーLv10)

SCENARIO 6 老勇者アーロン

ウェアウルフの攻撃を振り切り、やっとの思いでモーガン達を追い詰めたエルウィン達。しかし、モーガンはすでに村に侵入しようとしていた。どうやらこの村には、彼らにとってなにか重要な物が隠されているらしかった。

執拗にせまりくる魔術師達。それに恐れをなして逃げまどう村人達。しかしその中で、ただ1人、鋭い目をした老剣士だけが、勇敢に敵の前に立ちはだかっていた。

〈勝利条件〉
●魔術師モーガンの撃破
〈敗北条件〉 ●市民の全滅
●エルウィンの死亡

●味方……エルウィン／ヘイン／スコット／リアナ／シェリー／＊アーロン（ファイターLv 8）／＊村人(クレリックLv 3)×2／＊村人(クレリックLv 2)

●敵……指揮官(シャーマンLv 1)×2／指揮官(ファイターLv10)／指揮官(ソーサラーLv 1)×2／指揮官(ナイトLv 1)×2／モーガン(ソーサラーLv10)

登場する敵の傭兵に、騎馬兵、長槍兵、歩兵、弓兵と主要傭兵が勢ぞろいしている。このシナリオで選出する傭兵は、2種混合タイプにせず、パイク兵団、ソルジャー兵団という形で、1つの種類に統一したほうがよい。

このシナリオは意外に簡単なので、数ターンでクリアできると思うが、中央付近にいるシャーマンたちは、サンダー（1部隊攻撃魔法）を唱えてくるので要注意（HP2ぐらいのダメージ）。また、村に襲いかかるシーフ団も気になるが、当面のところはアーロンの部隊にまかせておいて大丈夫だ。なお、クリア時点で彼も仲間になってくれるぞ。

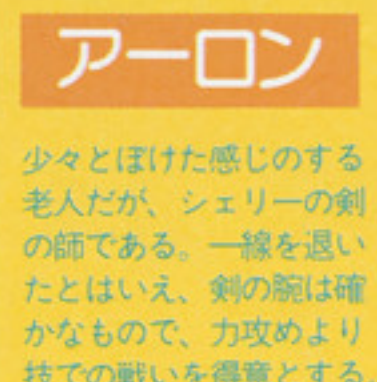
とぼけた味を出すマッスルじいちゃん・アーロンは、実はシェリーの剣の師であった。当然、クリア時には仲間になってくれるぞ。

村人を1人も殺されないでクリアすると、古来よりつたわる強力な弓・ロングボウがもらえる（もう少しエラそうな名前をつけてほしかった……）。

3度目の正直、というわけじゃないが、シナリオボス・モーガンはここで最後の登場となる。部隊は弓兵と騎馬兵で構成されているので、必ず長槍兵で戦おう。

4～6面に登場した 味方キャラクター

シェリー

前作登場キャラ、ランスとナームの子孫にあたる、活発な女の子。実はカルザス城のお姫様だが、頻繁に城を抜け出しては、剣の腕を磨いている。

アーロン

少々とぼけた感じのする老人だが、シェリーの剣の師である。一線を退いたとはいえ、剣の腕は確かなもので、力攻めより技での戦いを得意とする。

そしてエルウィン達は……

世界を制するほどの魔力が秘められているという伝説の剣、聖剣ラングリッサーと魔剣アルハザード。帝国の狙いは、どうやらその剣にあったようだ。そして帝国のもう1つのターゲットである、少女リアナ。彼女が帝国から狙われる理由とは、いったい……？

彼女を守るため、今度はカルラス城を目指すエルウィン達。この先、彼らの行く手には何が待ち受けているのであろうか？　続きはまた来月号で！

ゾンビうようよ

ゾンビ、ガイコツ系の敵がうようよ。ちなみにシェリーは、アンデッド系の敵が苦手(?)のようだ。

またもや登場?

再び登場する美形(?)ペア。帝国の女軍人の間ではファンクラブもあるとか(大ウソ)。

レオンとレアード

ここはどこ?

どこかの神殿内みたいだ。ここに来た理由とは一体……?

のどかな(?)魔女のお家

家の隣には小さな畑もある、のどかな一軒屋。だが、魔法陣なんかがあるのが、なんとなく怪しげな雰囲気?

コイツは……！

メーカーさんからひとこと

キャラどうしの会話にも注目！　話し方はもちろん、顔の表情の変化もチェック。因縁の対決や逼迫する恐怖、過去からの運命や尊い愛などが自然と感じられてくるはずだよ。きっとシナリオ6が終わる頃にはジェイウインいやKウインぐらいにはなっていると思うよ。

大航海時代II

大海原に賭ける人生っていいよな

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

●光栄
●6月24日発売
●11,800円
●SLG
●16M+B・1

7つの海を舞台に自分の夢を追っていくのだぁ!!

海と船、航海というちょっと変わった題材のゲーム「大航海時代」の第2弾がこれだ。今回の主人公は、個性のある6人が用意されており、それぞれ職業や生い立ちが違っている。君は、気に入った主人公を選び、前作と同じように遊んでいけばいいだけ。ゲーム中には、他の主人公達の噂が聞けるかもしれないぞ。

今回はシステム面が前作よりも遊びやすくなっているので、初めて遊ぶ君もノープロブレム! 誰もが一度は夢見た(見ないっす)船乗りを、このゲームで体験して楽しもうぜ!

港移動というシステムがラクチンだ。行き先だけ指示すれば、勝手に進んで行く。でも、船員や風向きなどには注意してね。

長い航海を積み重ねるごとに、主人公や仲間の航海レベルが上がっていく。難破しないこと、それが船長の使命でもある。

エルネスト・ロペス

大学で地理を教えていた彼は、いつも世界航海を夢見ていた。しかし、彼の友人、メルカトールの依頼により、世界地図を制作するために念願の航海へと旅立つことになる。彼の物語は、オランダから始まる。

オットー・スピノーラ

平民出身の騎士である彼は、王から格別の信頼をよせられ、密命により、新大陸探索の航海へと発つ。腕っぷしが強く、気が優しい彼は、下町の兄貴風な感じだ。彼の物語は、イギリスはロンドンから始まるぞ。

カタリーナ・エランツォ

消息を絶ったイスパニア艦隊に、友人と兄が乗船していた彼女は、その艦隊が本当はポルトガルのフェレロ公爵の艦隊にやられたことを知り、海軍を抜け、海賊になって復讐しようとする。彼女の復讐劇が始まる…。

アル・ヴェザス

航海で父親を失った友人サリムと共に、自分も妹サファを捜すため、交易をしつつ妹捜索の航海へと旅立つ。しかし、いつかは金持ちになろうと機会を狙う野心家でもある。彼は、イスタンブールのオスマンから旅立つ。

ピエトロ・コンティー

交易商だった父親が破産し、その借金を今も背負っている冒険家。友人カミーロに借金の肩代わり兼冒険航海のスポンサーを見つけてもらい、胸を張って航海へと旅立つ。楽天的で酒好きな彼の出発地は、ジェノヴァだ。

ジョアン・フェレロ

宰相レオン・フェレロ公爵の息子で、父親の命により、イスパニア艦隊消息の謎を解くべく、航海に出ることになった。お忍びでリスボンのあちこちに顔を出し、得意のリュートを披露する一面を持つ人気者である。

いろいろ見つけてみよう!!

冒険家を選んだ人は、岸にある集落を探してみよう。その集落の人々にほどこしをすると、探検に協力してくれる。そこには……!

未開の地へ船を進めれば、そこには集落が。

探索では、珍しいものに出会うこともあるぞ。

艦隊戦は旗艦を取ったほうが勝ぁーつ!!

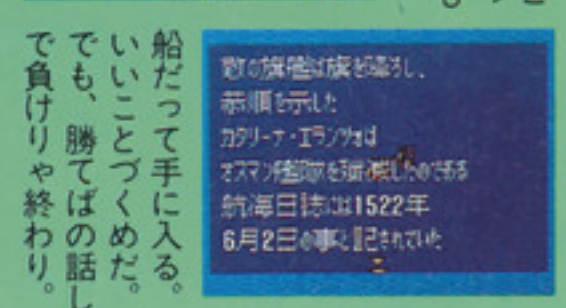
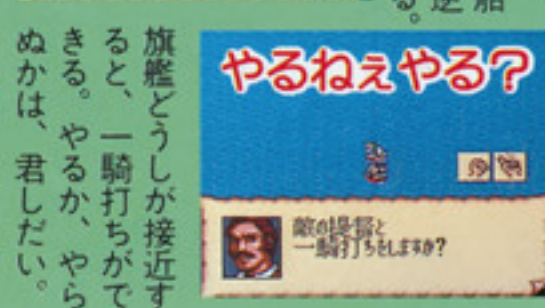
艦隊戦では、大砲による遠距離攻撃の他に接近しての甲板戦や、それに提督どうしの一騎打ちもあるのだ。そうなった場合は、主人公の装備が重要になってくるぞ。要は、艦隊戦はとにかく相手の旗艦を破壊したほうが勝ちになる。一点集中して狙い撃ちしていこう。

まずは、宣戦布告。その前に、相手の船団をよく見ないと逆にヤバいことになる。

勝ったぜ。これでこの船団に積んであった荷物や金は我がものになるのだ。

やるねぇやる?

旗艦どうしが接近すると、一騎打ちができる。やるか、やらぬかは、君しだい。

船だって手に入る。いいことづくめだ。でも、勝てばの話しで負けりゃ終わり。

メーカーさんからひとこと

ゲームをより楽しくプレイするには、なんといっても『大航海時代IIスーパーガイドブック』が欠かせない。これには、どれだけの水夫を雇えばいいかといったゲームの基本的な攻略法から、酒場のねーちゃんの口説き方まで載っているんだ。これは絶対に〝買い〟だね。

餓狼伝説2® 新たなる闘い

えっ? いきなりアレと対決? そりゃないぜ

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

- ●タカラ
- ●6月24日発売
- ●9,800円
- ●ACT
- ●24M

どこが変わった!? 超キャラ別解説!!

パワーゲイザーが、コマンド＋強パンチでポン。このお手軽さはダテじゃないんですわ。

っらあ！ 今回もやってきた「餓狼伝説2」だ！ 前回、前々回と続けてシステム面を中心に紹介してきたワケだが、今月はいよいよ各キャラに重点をおいて紹介していくぜ。自分の持ちキャラを、ヨウーチェック！

MD版はここが超違うのだ!!

スピード3タイプ
スピードは、3段階調節。一番速いのはホント、「スペシャル」より速いんだ。

すべてが遊びやすい！
コマンド、操作感、システムなど、爽快感を第1に作られているだけはあるぞ。気持ちいいのは良いことなのだ！

裏技で、三闘士とクラウザーも使える？ しかもコマンドは「スペシャル」！

サバイバルマッチが楽しい!!

ご存知MD版オリジナルのサバイバルマッチモードがこれ。勝ち進んでも、体力が回復せずそのままってのが、今までにない斬新なモードだ。勝ち抜くのは結構頭を使ったりするので、精進がいるぜ。

超出っぱなし！
最初から体力がないので、出ばなで超必殺技が出せるぞ。危険だが強い。まさに原子力？

最初は、普通に対戦。違うのは、2回戦からなのだ。体力がちょっと心配。

こっちも負けずに超必殺技で応戦。ダメージは受けられん！

だが、超ばかりに頼っているとスキを狙われる。中堅以降が最も熱いぞ！

勝利すると、各キャラの顔と声が。最後に舞だと快感だぜ。

テリー・ボガード

バーンナックルにつきる

どのキャラも、操作感覚が「スペシャル」に近くなっている。テリーも例にもれずそうだ。どこが違うかというと、やはりバーンナックルだろう。接近して出すと2回当たるってのは、やっぱり脅威だね。他には、クラックシュートの当たりが若干大きくなっているようだ。連続技もガンガンだ。

クラックシュートのリーチは同じだが、その当たり判定が違っている。突発的に出すのが、やはりこの技の使い方だろう。

バーンナックルが2発！ これは、確実に連続技を意識した技となっているのだ。期待に応えてバンバン出さねばソンだぜ。

アンディー・ボガード

斬影拳の嵐だ！

アンディーはどこが変わったか。こいつも、兄と同じく突っ込み技の斬影拳が2発入るというところだ。しかも、遠く近くに関係なく絶対に入る。これはちょっと、強すぎ。空破弾のタメ時間も、速くなっているようだし、かなり強くなっているのは確かだ。斬影拳をからめた連続技がいくつもできるぞ。

他は、あまり変化なしだ。タメ技が短くなったのは全体的に言えること。空破弾の軌道高度が低くなった感じはするが……。

悪夢の斬影ラッシュがより強力になった。アンディを使う人は、ほどほどにしてあげてね。ちなみに弱でも強でも2発入る。

東 丈

吸え吸え爆裂拳！

ジョーの変わっているところと言えば、爆裂拳が吸うという事実。これが、地上や空中に関係なく1発当たれば最後まで食らうようになっているのだ。相手にはかなりの脅威だね。それと、超必殺技のハリケーンアッパーが、モーション途中でやられても出るというのが強い。強引さに拍車がついたぞ！

スラッシュキックやタイガーキックなどは、そのままだ。爆裂拳だけでも怖い存在だもんね。あとはハリケーンアッパーか。

飛び込んで来る相手にも最後まで当たる爆裂拳。相手はうかつに飛び込めない。1発当たると、最後までつき合わされる。

ビッグ・ベア

レディーゴーで投げ!

ベアもジャイアント・ボムが遠近関係なく2発当たるようになっているぞ。また、スパードロップキックも、ボタンを押している時間が10秒から8秒と「スペシャル」なみに短くなっているのだ。しかし、超必殺技は2のままで、飛び道具などが当たると消えてしまう。

飛び道具で消えてしまうのが、ちょっと悲しい。それでも、この当たり判定の大きさは使えるぞ。出てる時間も長いしね。

この2発の威力は絶大。出ぎわの無敵時間は短いが、おまかせで勝てる。あと、足ばらいやスライディングに注意しよう。

山田十平衛

こいつはあんまり…

十平衛は、基本的に変わったとこが見られない唯一のキャラだろう。といっても、それがスペシャルライクなのは他のキャラと同じだ。技のタメ時間が短いし、投げの間合いもあいかわらず広いぞ。しかし、基本技の飛び込みキックでめくれるというのはMDだけ。これで、さらにイヤラしくなった!?

これが、十平衛のめくりキックだ。これがあるおかげで、この後連続技にもっていける。この当たりは、MD版ならでは。

必殺技は、あまり変わっていない。待ちの十平衛健在ってとこだ。投げの間合いが少し広い感じがするが、どうかな!?

チン・シンザン

なんでそんな速いの

チンも、あまり変化が見られないキャラだが、破岩激のスピードが速くなっている。それに、超必殺技の爆雷砲がかなり出やすくなっているのはチェックしとくべきところだろう。そのおかげで、爆雷砲の連発も可能だ。追いつめて戦えば、相手はもう防御をしているだけだ。こんなオッサンなのにねぇ。

タメがほとんど必要ないと言っていいほど、短い間隔で出せる爆雷砲。通常必殺技の感じで出せるのが強みだね。

弱キックで固めておいて破岩激で削る。スペシャル的感覚で出せるぞ。これは使うしかないっ。チンはやっぱり強いよな。

超復習!「避け攻撃」と「ライン移動」

これが避け攻撃

「餓狼伝説」の面白さの1つがこの"避け攻撃"だ。NEO・GEO版では、防御状態から→+弱パンチだったが、MD版は、防御状態から弱パンチのみで出まくる。この出やすさは、ハンパじゃなく使えるぞ。半無敵状態だし、対COMでは、かなり重宝するぜ。飛び道具をすり抜けたら、君も一人前だぁ!

絶対にマスターしたい「避け攻撃」。これが使えるかどうかで勝敗が決することもあるぞ。

これがライン移動

面白さのもうひとつの要素が"ライン攻撃"。これは言わずと知れたシステムだけど、やっぱこれもフォローしとかないとな。MD版では、ライン移動したのがちょいっと分かりにくいが、それを見極めなければ勝てない。それに、間合いを一瞬で縮めるのにも使えるし、餓狼にはなくてはならないよな。

相手の動きをよく見る。ラインバトルではそれが重要だ。待つか? 飛ぶか? どっちだ!

キム・カッファン

さらに強くなりすぎ

キムは、著しく変わっている。まず、飛翔脚がキックを出した後でも出せるという点と、それが空中戦でも最後まで食わせられるという点だ。この2つでだけでも、かなりキツイ相手になる。それと同じく、超必殺技の鳳凰脚が空中で食らっても最後まで入るのも強い。対戦はキムにかき回されるのか!?

防御しても削るわ空中で入るわ、たいへんな超必殺技になった。誰かこいつを止めろ! 飛び道具がないのがホントに救い。

飛翔脚が、卑怯なほど使える。キックを当ててから、この技をかぶせることもできてしまうのだ。空中でもフミフミできる!

不知火 舞

スピードで勝てる!?

舞も、スペシャルライクな連続技が出せる使いやすいキャラだ。それと、ムササビの舞がライン移動してから突っ込んで来るので、混乱させる技になっているのも見逃せない。これを連発しているだけでも、勝ててしまうほどだ。他は、基本的に変わってはいないが、ボディに触れることも難しいぞ!

何がどうなったのかわからないまま、やられる。MD版ムササビの舞は、それが強み。連続だと、ホントに混乱するぞ。

龍炎舞をからめた連続技がガンガン出せる。COMもそれを使ってくるのだ。最初の1発が地獄の始まりってワケだ。

この夏映画も超にっぽんいちい!!

映画の公開を記念して映画の特製パンフを5名にプレゼント。下記に送ってね。

この夏「餓狼伝説」はついに映画になっても登場してしまうぞ。伝説の6つの闘衣をめぐり死闘が始まる。あのギースも復活だ。

メーカーさんからひとこと

いよいよ今月の24日に発売が迫った「餓狼伝説2」。おもちゃショーに行って、完成版をプレイした後、これを読んでる人もいると思う。ところがキミ達の知ってるMD餓狼2がすべてじゃないんだナー……。エッ? 何がって? それは来月のBEメガも読むことです。

【映画パンフレットプレゼントの応募先】 〒103 中央区日本橋浜町3-42-3 ソフトバンク(株) 『BEEP! メガドライブ』編集部「映画餓狼パンフ」係りまで(※締め切りは6月20日、当日消印有効。発表は発送をもってかえさせていただきます)

美少女戦士セーラームーン

R派、S派、各種派閥のある中で……

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

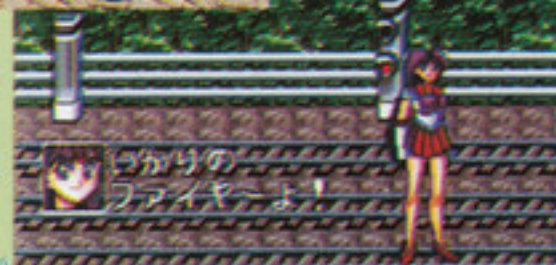
●マーバ
●7月8日発売
●8,800円
●ACT
●16M

格闘アクションの魅力がいっぱい「セーラームーン」!

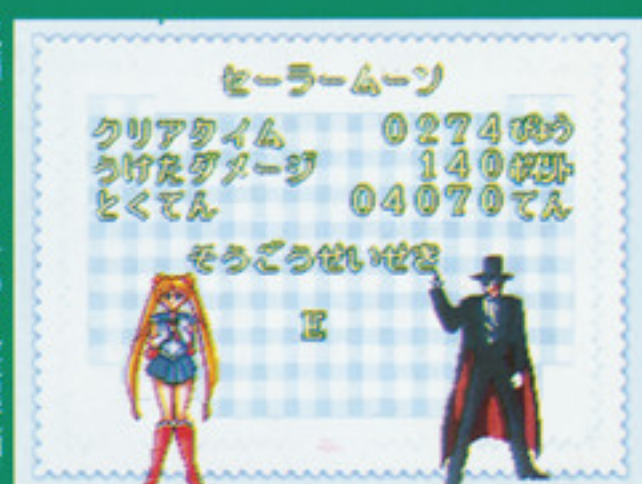
ＳＦＣ版で発売された横スクロールタイプのアクションゲーム「セーラームーン」がＭＤでもパワーアップして登場。各キャラクターの技も豊富にあり、パンチやキックはもちろんのこと投げ技や連続攻撃、特殊攻撃まで用意されている。さらにはタメによる必殺技、体力を消耗する必殺技、そして、コマンド入力による必殺技の３種類が加わっているのだ。だから、原作のファン以外の人も十分に楽しむことができるゲームだぞ。

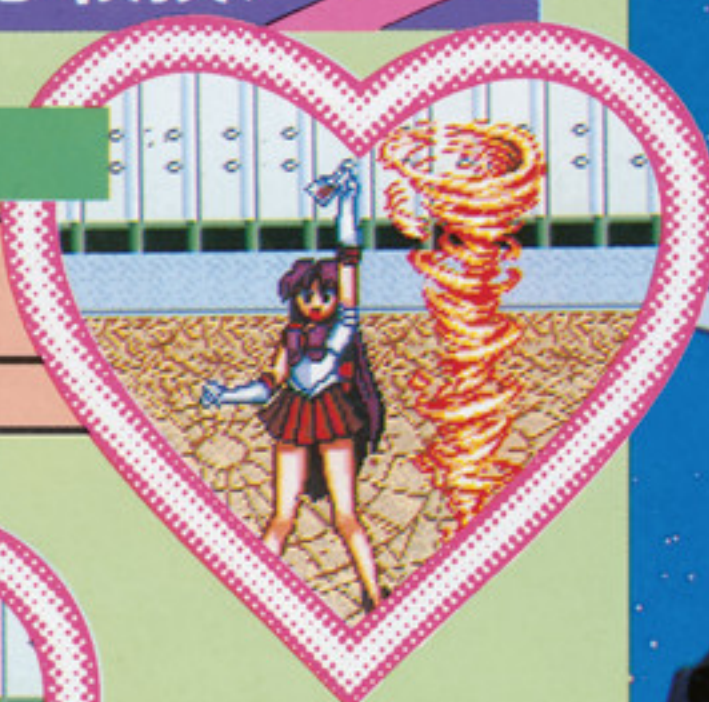
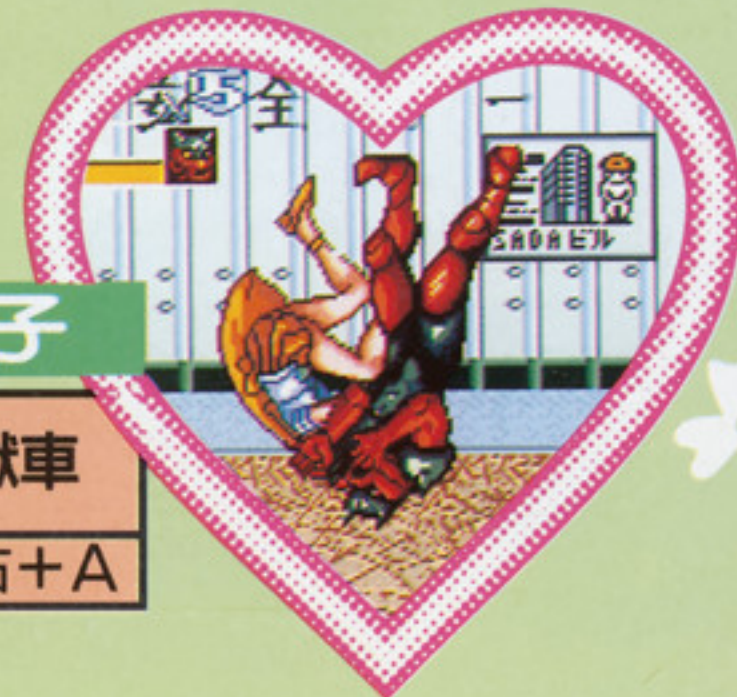
おなじみのメンバーの中から好きな娘を選んで遊ぼう。ＭＤ版は２人同時プレイがないので、ちょっとだけ残念。

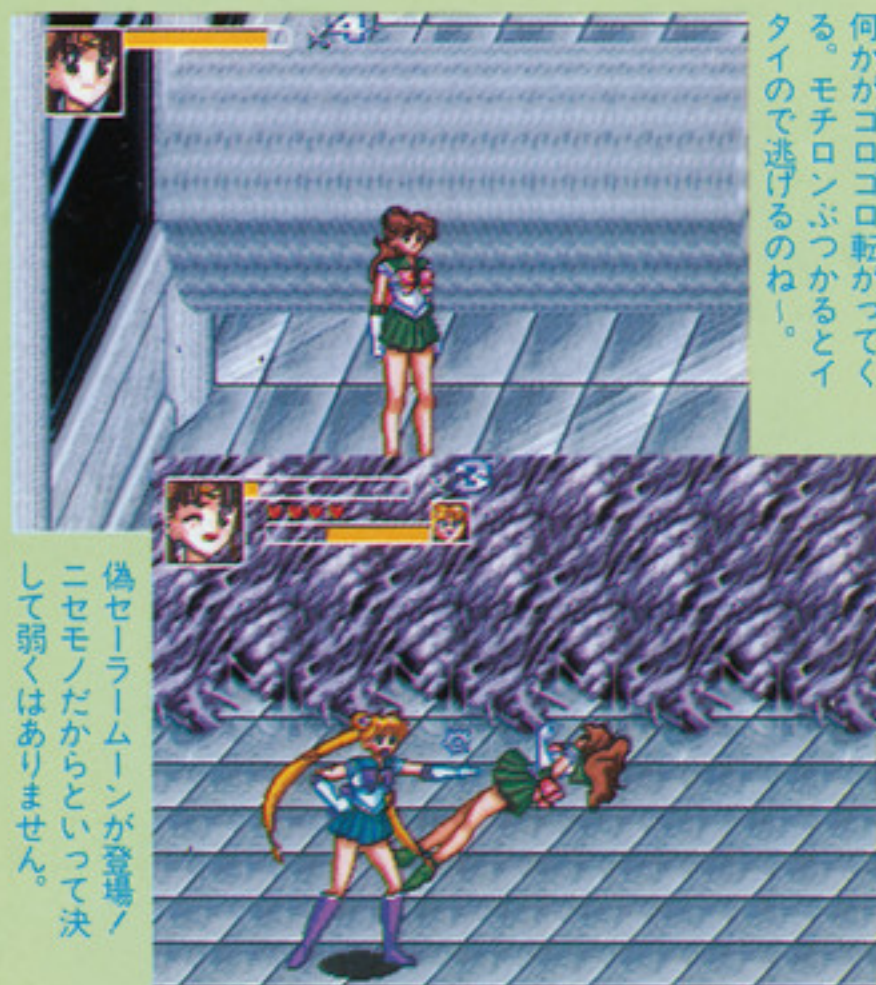
タメによる必殺技は敵と離れて戦うのにスッゴイ便利。撃って撃って撃ちまくるのがイイ。

ステージの最初と最後には独り言のようにしゃべりだす。休日をつぶされた怒りのファイヤーだって。

★ステージごとに成績発表★

このゲームではステージクリア後、そのステージでの成績が発表される。いかに早く、そしてダメージを受けずにクリアできるかが成績に影響してくるのだ。

成績はＡ～Ｅまでの５段階評価　結構シビアなのでＡをとるのはナカナカ難しいッス

新技追加でますます熱いコマンド必殺技!

今回新しく追加された最近ハヤリの(?)コマンド必殺技。もちろん各キャラクターによって、それぞれコマンドが違うのだ。今回は全員のコマンドを公開してしまおう！　購入するまで、自宅でコントロールパッド片手に練習に励むことをオススメする(しないって)。コマンドはすべて右向きの場合だぞ。

キャラクター	技	コマンド
レイ	バーニングストーム	下・右・上＋Ａ
うさぎ	超音波泣き	上・下・上＋Ａ
まこと	ライトニングナックル	右・上・下＋Ａ
亜美	アクアリボンアッパー	右・下・右＋Ａ
美奈子	空中地獄車	上・下・右＋Ａ

ステージ4：この道は決して楽には通れない!?

ここまで来るとさすがに敵の攻撃がキビシクなってくる。ステージ序盤は、クリスタルでできた塔「スターライトタワー」が舞台。途中には、ナント、偽(にせ)セーラームーンが待ち受けているので注意しようね。ステージ後半は洞窟(どうくつ)の中。キングダムの本拠地まであと少しだけど、強敵もバシバシ出現してくるので気を張ってがんばろう。ここをクリアしてしまえば残りのステージも後ワズカ。しか〜し！この先は自分の目で確かめてね。

何かがゴロゴロ転がってくる。モチロンぶつかるとイタイので逃げるのね〜。

偽セーラームーンが登場！ニセモノだからといって決して弱くはありません。

敵がワンサカ出てきてもう大変！とにかく挟まれないように気をつけよう。

前は行き止まり、後ろからはマグマ、絶体絶命の大ピンチ！君ならどうする？

ココまでくると強敵ウヨウヨ

チョットとぼけたこの男、フライングボディアタックやスライディングタックルで攻撃してくるイヤ〜なヤツ。ハッキリいってウザイ。

遠くからツノを突き出し突進してくる、牛のような般若に闘牛士もビックリ。

アメフトのような格好だけどハンマーで殴ってくるワケのわからんヤツ。まるでミュータント・ホニャラカみたいなキャラクターだね。

スーパー熱烈投稿クラスメイト写真塾ジュニア

「セーラームーン」を待ちこがれているのは、女の子ユーザーやお子さんがいる若いお父さんユーザーだけじゃない……という一部読者の声にお応えして、こんな企画をお届けします。こういう楽しみ方もあるってことで、ひとつよろしく……。

電話が終わった女の子を初夏の風が襲う。自然の力が魅せた、恐ろしい一面ではないか（どこが？）

下校途中の女子高生が、突然工事現場の前でぶっ飛んだ！ 最近都内ではこのような事件が相次いで起こっている。（ウソソソ）

車の屋根に上がろうとしている不思議な少女。もしもしアナタ、パン・ツー・マル・ミエてるって。

街中で寂しそうな少女を発見。あと少しで見えるのに非常に残念でした。フトモモだけで我慢してください。

美少女戦士セーラームーン

メーカーさんからひとこと

今回は、以前お知らせしていたコマンド必殺技の入力方法をついに公開！これを使えば、新しくなったステージで思う存分暴れられるぞ。発売日もいよいよ迫ってきたMD版「セーラームーン」。もう少しの辛抱だよ！ （のい）

ロードモナーク ～とことん戦闘伝説～

そんなんありかっ！ 超ムズイベント多数！

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

- ●セガ
- ●6月24日発売
- ●8,800円
- ●SLG
- ●16M＋B・3

ストーリーモード後半を紹介!!

さあてっ、いよいよこのストーリーモードも後半部分にさしかかってきた。先月号の紹介では、一人前になったアルフレッド王子が、ルビア姫を山賊から助け出したと思ったら、今度は魔物の軍団が襲ってきたというところ。

なんとか魔物のボス、ゲオパルドン将軍を倒したと思いきや、なんとゲオパルドンは魔物の軍団四天王の1人にすぎないらしい。

そんなわけで、いよいよ残る3人との闘いが始まる。さらに厳しい闘いになること必至(ひっし)だ。なんじゃこれは、というイベントもガンガン出てくるぞ。今回もそのへんをドーンと紹介しようじゃないか。ここがクリアできたら「ロードモナーク」は極めたも同然だぜ！

第4章——森がやってくる

- 第1話　かくされた穴
- 第2話　ヌシは森にすむ
- 第3話　森のおきて
- 第4話　森はいきていた

吹雪の山脈を越えて、アルフレッド一行がたどり着いたのは、悪夢の森だ。ここに迷い込んだら、2度と抜け出せないと言われる恐ろしいところ。そして、この森を支配しているのは、謎の魔法使いウッドヘッド大僧正だ。

森の中にはモンスターがウヨウヨ。用心しないと、せっかく広げた領地を荒らされてしまうのだ。それだけじゃない。森のヌシを怒らせると大変なコトが起こるのだ。領地を広げるために切り開いた森が、時間が経(た)つにつれてどんどん増えてしまう！　なんとか策を考えないと攻略は難しいぞ。スパンキーの話をよく聞こう。まだまだこんなところで手こずっているようじゃ、これから先のボスは倒せないぞ。試練なのじゃ！

モンスターがウジャウジャ。だけど、どこから出てくるのかわからない。森を開墾して洞窟を探せ！

彫刻のまわりの樹を切り倒すと、怒って炎を吹き出してくるのだ。おおコワ！

切っても切っても、増えてくる森。早いとこ、なんとかしないと、領地を作るどころじゃなくなるぞ！

いよいよウッドヘッド大僧正との対決。だけど、ここにも増える森が。1本でも大変なのに、3本も相手にしなけりゃならないのだ。いかに、すばやく行動するかがポイントだ！

森を自在に操る、ウッドヘッド大僧正。魔法で森を増殖させているらしい。放っておいたら、モナーク王国も森で覆いつくされてしまうのでは？　でも、森林破壊を考えたら、いいヤツなのかも。

第5章——おしよせ

- 第1話　ピッコロ
- 第2話　はげしい潮
- 第3話　伝説のビッグウェーブ
- 第4話　三角波のかなたに

森を抜けると、そこは海辺だった。ザブール海岸を仕切っているのは昔、サーカス一座の団長だったというマンタ伯爵。なんでも、渦潮(うずしお)一号という兵器を使って、津波を起こす計画らしい。渦潮一号が完成するのは、120日

ピッコロの笛を聞くと、兵が寝返ってしまう。テントを破壊しないと目覚めないのだ！

片っぱしから、橋が壊れちゃう～。作っても作っても間に合わない！

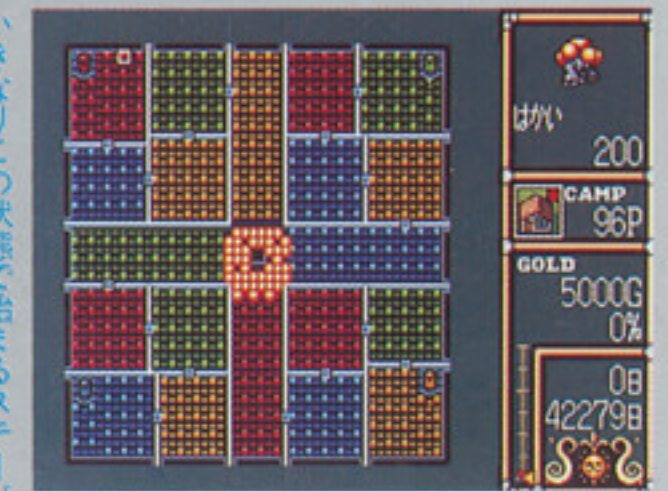
とうとう津波が！　せっかく広げた領地も、むなしく水の中なのだ。津波が来るまでが勝負。

記録挑戦モードで腕をみがけ！

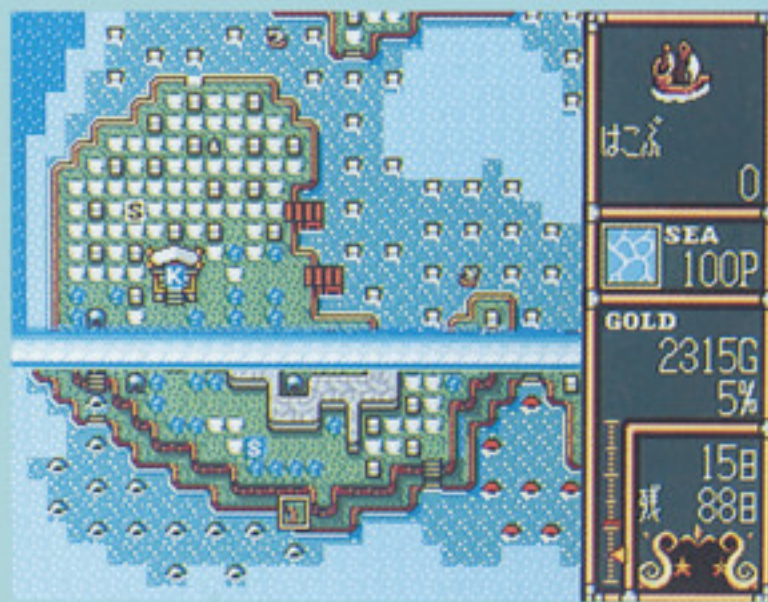
この記録挑戦モードは、パソコン版やＳＦＣ版と基本的には一緒。キャラの一部はオリジナルだけどね。どのマップも遊びごたえのあるものばかり。各ステージをクリアしていくと、実力に応じて認定証がもらえるぞ！

ロボットの支配する世界。幾何学的なマップの中で、ちょっと変わったロボット達が戦うのだ。マップの雰囲気が変わると、気分も違うなあ。

こいつはかわいいキャラクターだ。ポテトにさつまいも、手巻きずしにたこやき。これが成長すると、何になるかは、やってからのお楽しみ！

いきなりこの状態で始まるステージ。なんとも色合いがカラフルでキレイじゃないか、なんて言ってるほど簡単じゃないんだなあ。

る大陸の沈没

後だ。それまでにマンタ伯爵を倒さないと、大陸全部が海に沈んでしまう。

なんといっても、海の戦いは今までとは勝手が違うぞ。陸続きじゃないところは、橋をかけなきゃならない。だが橋をかけるには、結構お金がかかってしまう。やみくもに橋をかけてると、すぐにお金が底をついちゃうぞ。そのためには、宝箱は１個でも多く手に入れよう。中立都市のみつぎものも、重要な資金源だ。すばやく占領してしまおう。

一度ならず二度までも！津波のせいで、低地は完全に水没してしまったのだ。

渦潮一号という超兵器(？)で、大津波を起こそうとたくらむ、マンタ伯爵。渦潮一号の完成まで、あと120日。完成すると、この大陸全部が、海の底に沈んでしまうのだ。

第6章――はるばるとランゲル島

第１話　盗め火竜の巣
第２話　鎮火!!　消防大作戦
第３話　幻惑！　地獄のゆけむり
第４話　噴出！　マグマ温泉

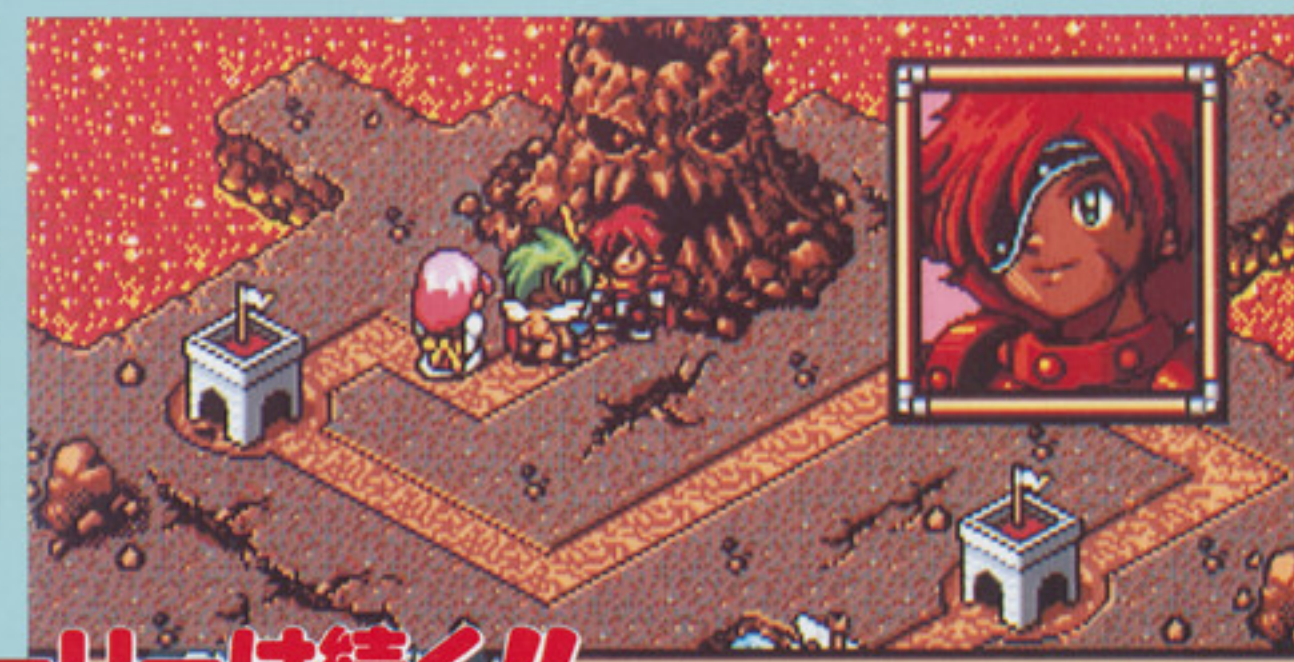
いよいよ四天王最後のボス、炎の女戦士シャクレンとの対決だ。最後の砦ランゲル島は、溶岩が飛び交う恐ろしい火山島。実はこのランゲル島中央の火山は、魔物の大ボス、ガルガンドスの最強魔法、呪文砲の発射口になっているのだ。160日後に火山の口が閉じると呪文の完了だ。それまでに火山の内部に進入して、呪文砲を阻止しなければならない。

そうは言っても、さすがに四天王最後のボスだけあって、ここのステージは非常にキビシイ。せっかく貯まったお金を奪い取ってしまうサラマンダーがいるかと思えば、火山弾を吐き出すファイアードラゴンなんてぇのもいたりする。さらに、敵の兵士は増えると空を飛んじゃうのだ。ここが最後の正念場だぞ！

サラマンダーがペットとは恐れ入る。なんとしかもこいつは、お金が好物ときたもんだ！

火山弾を吐く、ファイアードラゴン。火が消えるまで待たなけりゃならないのだ。

冷しのしずくを手に入れたアルフレッドが、溶岩の上を歩くと、その場所が、陸地になるのだ。

なんと、溶岩の噴水なのだ。時間が経つと、どんどん溶岩が吹き出して広がっていってしまうぞ。

そしてまだまだストーリーは続く!!

ハイブリッド・フロント

今回はシステムをグッと突っ込んで紹介だ!!

完成度ゲージ 80% 1人プレイのみ

●セガ
●7月22日発売
●8,800円
●SLG
●16M+B・B

低いレベルのユニットから、レベルアップをはかれ!!

「ハイブリッド・フロント」の初期のシナリオは、味方のユニット数が少ないため、敵と戦うより、ダメージを受けずに敵から逃れる形でシナリオをクリアすることになる。そのためユニットの戦闘回数が少なく、経験値がなかなか得られない。本格的に敵と戦闘をして経験値を得ることになるのは、シナリオ3からだ。

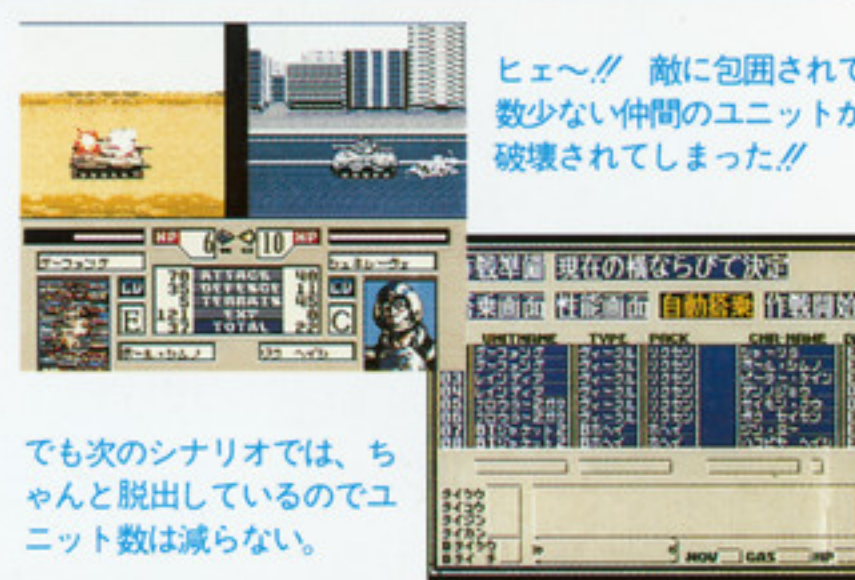
また、このゲームの特徴は経験値を250得るとレベルアップすること、経験値はユニットが得るのではなく、搭乗者が得るという点にある。ただ、途中から参加する仲間は、すでにレベルが1ランク上のものもいるので、レベルの低いユニットで敵を包囲し、袋叩きでレベルアップをはかるようにするといい。もちろん敵にとどめを刺したユニットは経験値を多く得られるということは言うまでもない。

レベルの低いユニットで敵を包囲して、袋叩きにして経験値を得るといい。

とどめを刺すと、多めの経験値を得られる。レベルの低いヤツでとどめを刺そう。

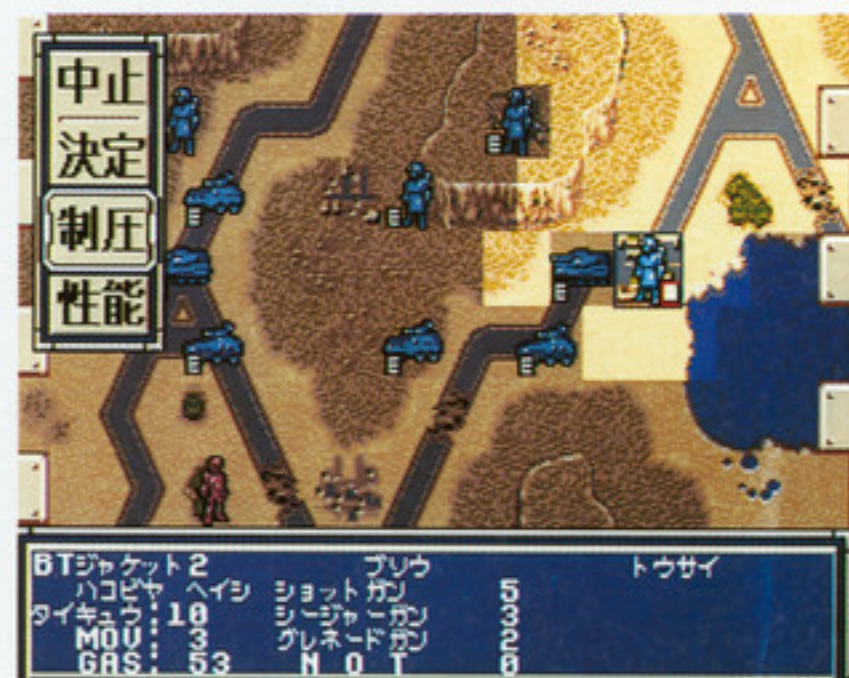
もし、戦いで仲間のユニットが破壊されたら?

このゲームは、シナリオの序盤、圧倒的に仲間のユニット数が少ない。そのため、敵との戦闘で味方のユニットが破壊された場合、次のシナリオで、仲間の数が減ってしまうのでは？　こんな不安に陥ってしまう。でも心配する必要はない。たとえ戦闘で仲間のユニットが破壊されたとしても、次のシナリオでは、破壊されたユニットに搭乗していた仲間はちゃんと生きている。搭乗者は破壊されたユニットから脱出するというシステムをとっているからだ。ただユニットが破壊された場合は、せっかく得た搭乗者の経験値が0になってしまうので注意。戦闘でやみくもに味方のユニットを破壊し続けていると、レベルの低いユニットばかりになってしまうので、その後のシナリオでの戦いが辛くなるのだ。

ヒェ～!!　敵に包囲されて、数少ない仲間のユニットが破壊されてしまった!!

でも次のシナリオでは、ちゃんと脱出しているのでユニット数は減らない。

都市の占領などは、どうなっているのか?

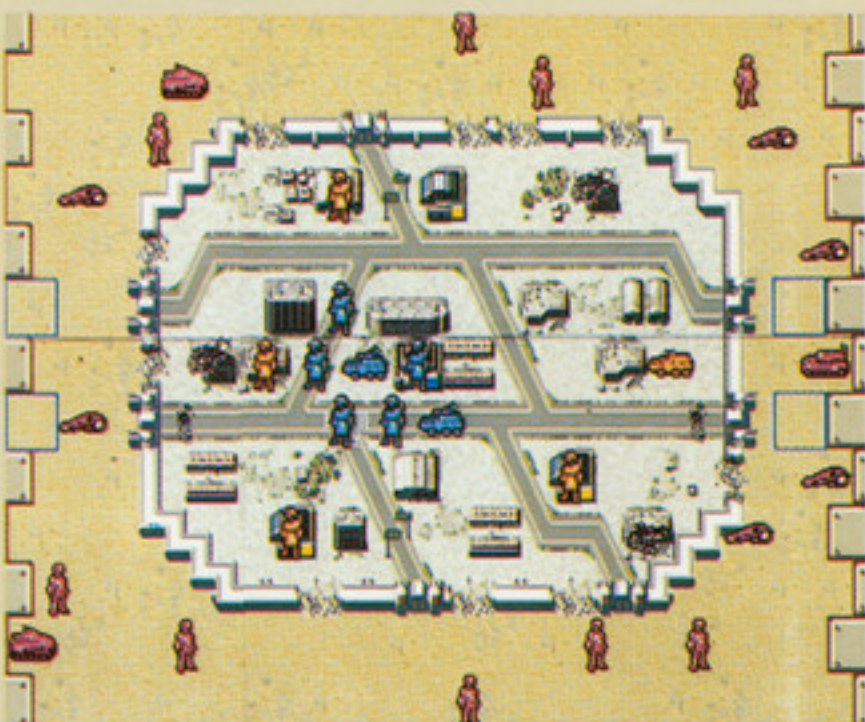
このゲームはシナリオにそったストーリーの展開がある。その目的遂行のために、敵と戦い、シナリオをクリアしていくことになる。ただ、ゲームをしていて気になることがある。マップ上にある都市や空港といった制圧拠点だ。プレイするとわかるが、敵との戦闘に重点がおかれるため、つい拠点制圧をおろそかにしがちだが、制圧拠点は、補給所の確保のための拠点となっているので、こまめに歩兵ユニットで制圧していく必要はある。

占領するための歩兵ユニットをうまく使わないと、都市や空港などの制圧ができない。

都市や空港の制圧は、ユニットの燃料や弾薬の補給など、マップによっては重要な補給所の確保となるのだ。

シナリオ5までの展開はこんな感じで進んでいく!!

ここからは、シナリオ2以降をマップを交えながら紹介していこう。これら序盤のシナリオでは、圧倒的に敵のユニット数が多く、かなりの苦戦をしいられる。ただ、みごとなのは苦戦をしいられている戦いに絶妙なタイミングでＮＰＣの救援が登場することだ。いつその仲間が登場するかは、実際に発売後プレイしてみてほしい。また、シナリオによっては敵の増援という場合もあるという、スリングな展開が楽しめるのだ。

シナリオ2 宿場に迫る謎の影

シナリオ１で手に入れたデータディスクを守り抜き、傷ついた運び屋達はサマルカンドタウンで一息つく。
しかしこの街もすでに謎の敵の手によって包囲されていたのだ。脱出はできるのか？

シナリオ3 謎はまた謎を呼び……

街を脱出、応援に駆けつけたサイモン、ジン、朴と合流したシャーリラ達は、ＰＥＴＯ南アジア地区の首都ニューデリーに向かう。その彼女らの頭上に、観測ドローンが飛来する。何やら不吉な予感が……。

対人自爆ロボット「ブロウホッパー」出現!!

敵味方とも、本格的な戦闘車両が登場する!!

シナリオ4 基地潜入作戦（前編）

ＰＥＴＯに偽装(ぎそう)した謎の敵との戦闘を観測ドローンで撮影することによって、ＰＥＴＯをも運び屋の敵にしようとしたのだ。八方ふさがりとなったシャーリラ達は敵の基地に潜入する!!

敵の増援部隊が登場と、イヤなシナリオ。

シナリオ5 基地潜入作戦（後編）

基地管制室での解析で、データディスクが何かの設計図だということが判明した。だが、この時すでに、基地の爆破装置が作動し、脱出するシャーリラ達は新たな敵に包囲されようとしていた。

敵味方ともに航空ユニットが登場する。

開発者さんからひとこと

今月は開発から皆さんへのコメントです。「この作品は外部のすごいスタッフの協力をいただいて超強力に仕上がってます。面白いキャラも多数いるし、キャラと兵器の組み合わせにも意外性があるんですよ皆さんでこの作品を愛してやってくださいね！」

NBAプロバスケットボール'94

スーパーダンクに酔いしれろ!

完成度ゲージ 100% 4人までプレイ可能

●EAビクター
●7月1日発売
●9,800円
●SPT
●16M

エキサイティングなアクションが連発する!

問答無用のスラムダンク!

'93、'94年度の最新データを盛り込んだNBA公認バスケットボールゲームがコレだ。全27チーム名はもちろん、選手もすべて実名で登場する超本格派のバスケゲームだぞ。

ノーマーク

ブルズ33番のピッペンに注目! この位置からなんとかゴール下まで走り込めそうだぞ。

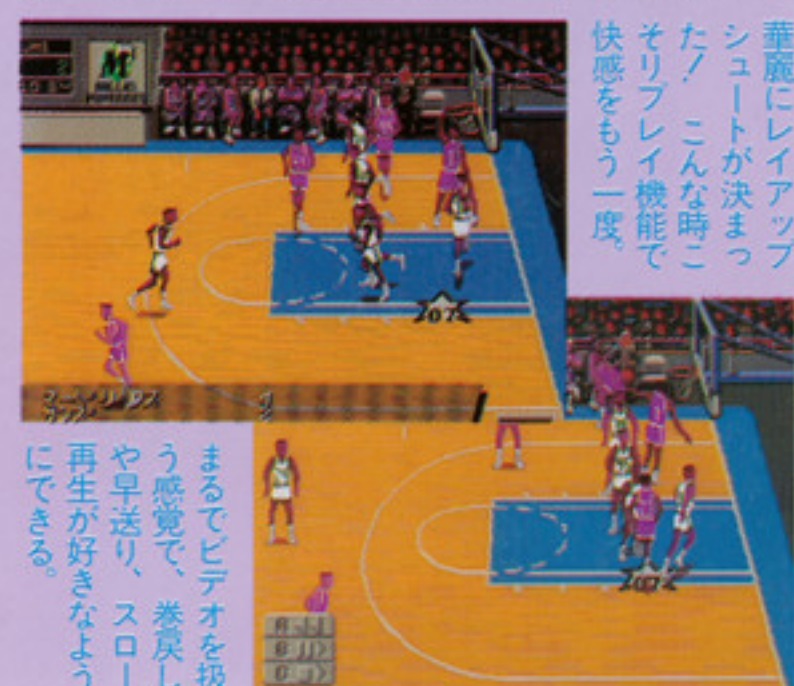
つっこめ!

走り込もうとすると、マークがはいるが、もう遅い! 強引にダンクを決めてしまえ!

豪快! マーキーシュート!

でた～っ! これこそNBA本場のスラムダンクだ!

やっぱりウレシイ インスタントリプレイ機能

「EAスポーツ」シリーズでは、おなじみだが、ウルトラC級のシュート場面をもう一度見たい時に大活躍してくれる。

華麗にレイアップシュートが決まった! こんな時こそリプレイ機能で快感をもう一度。

まるでビデオを扱う感覚で、巻戻しや早送り、スロー再生が好きなようにできる。

細部まで設定できる3つのモード

3つあるモードには、好きなチームで練習試合のできる「エキシビジョン」、シーズンプレイのできるモードとプレイオフのトーナメント戦があり、どれも細かい設定が可能だ。

試合前と試合終了後には、解説者がチームのそれぞれを解説してくれるのだ。こんな番組ほしかった!?

ここまで細かい設定が可能なバスケゲームは見たことないぞ。

NEWシーズンのモードでは、このカレンダー画面でシーズンの全日程、全対戦チームを見ることができる。

トーナメントでアツくなれ!

このトーナメント戦では、出場チームの切り替えからチームの組合せまで設定できる。これはもう大人数でプレイするしかないよね。

栄冠を勝ち取れ!

全部で16もの強豪チーム達が、アツイ戦いを繰り広げる。NBAプレイオフを制するのはどのチームだ?

レベルも甘口から辛口まで

プレイレベルも設定できて、敵の攻撃はもちろん、審判の判定も厳しくなるぞ。

反則によってはフリースローになる。

ちょっとしたことでも反則を取られる。

メーカーさんからひとこと

EAの『NBAバスケ』シリーズって、データが変わってるだけで内容はいつもおんなじじゃん、と、おなげきのアナタ。今回は、いつもとはチト違う新機能がバッチリついてるから、とりあえず買ってよね。ちなみに、チームデータは'93-'94年シーズンの最新もの。

MEGA-CD PRESS

話題のニューディスクを一足お先に紹介します

P115……LUNAR -ETERNAL BLUE-
P120…………シャイニング・フォースCD
P124……シャドー・オブ・ザ・ビーストII
P127 ……………WWF　マニアツアー

LUNAR —ETERNAL BLUE—

今月も目玉情報を満載！

ゲーム　アーツ／発売日未定／価格未定／RPG

完成度ゲージ　?%　1人プレイのみ

完成したばかりのオープニング他、敵キャラや声優さんのインタビュー記事など今回も盛りだくさんな内容でお届けするぞ。

お待たせの ビジュアルシーン一挙公開！

やったね！　ようやくオープニングが堂々完成した！　先々月号ではまだ完成していなかったためちょっとだけしかお伝えできなかったけど、今回は完成記念ということででき上がってきたオープニングの中からセレクトしてバシバシお届けしていくぞ。存分に堪能してほしい。

このオープニングは見てのとおり、Ⅰとはかなり雰囲気が違う。もちろん演出は窪岡俊之氏だ。とてもゲームのビジュアルシーンとは思えないほどのクオリティで仕上がっている。これは演出を手掛けた窪岡氏が既存のゲームっぽい造りではなく映画を意識して試行錯誤したたまものだ。今までのゲームと一線を画すビジュアルシーンのオンパレード、ぜひ自分の目で確かめてほしい。

白い雪山に隠されるようにして建っている謎の塔。ここは天空に浮かぶ青き星だ。オープニングの冒頭のシーンがこれだ。

大きな広間に不思議な力で浮かんでいる緑のクリスタル。その中には1人の少女の姿が……。彼女こそが謎の少女ルーシアであった。

邪悪な手につかまれそうな星。ルーシアに送られてきたこの映像は何を表しているのか？

クリスタルの中で何かからのテレパスを受けるルーシア。彼女の脳裏に写っているこの星はいったいどの星を指しているのか……。

クリスタルに抱かれ眠るルーシア。どれだけの時間そこにいたのか。彼女はその長き眠りから今目覚める。

あたりをクリスタルがピンク色の光で染める。そしてなんとルーシアがクリスタルの中から出てきたのだ！

まだまだ続くぞ 次のページへ

ファン必見ルーシアの連写！　これから先何が彼女を待ち受けるのか!?

●ルーシアとは？

長い眠りから目覚めたルーシアがクリスタルに手をかざしたとたん、覆っていたクリスタルに異変が！

青き星からきたという謎の少女。外見は16〜17歳ぐらいなのだが年齢は不詳。初めは自分のことすら関心のない様子だし、外の世界や人々とも交わったことのないようなとんちんかんな行動をすることも多々ある。よく言えば純真無垢、悪く言えば世間知らず（？）な少女のようだ。また、自分の負っている使命のためか少々高ビーな行動をとることも。何はともあれ彼女が物語の謎の中心であるのには間違いない。いったい彼女は何者なんだろうか……。

その後ルーシアは…

そんなルーシアもヒイロ達と行動することで、笑顔を見せるなど徐々に女の子らしい面を見せるようになっていく。このまま彼女が普通の女の子でいられればいいけれど……。

ルーシアがクリスタルの中から何かに操られるかのように外の世界へ出ていくシーン。彼女の新たな一歩だ。

風にあおられながら空を振りあおぐルーシア。プレイヤーにルーシアを強烈に印象づけるワンシーンだ。

オープニングはルーシアがいままでどこで生まれ育ち、そしてなぜルナ世界に降り立つことになったのかという物語の発端となる部分がほのめかされている。スタッフ自身にとっても謎のルーシアの設定は難関であったということでもあり、重要なシーンだけにスタッフ陣もそうとう悩んだことだろう。結果的には、十二分にインパクトのあるオープニングに仕上がった。

近づく者とていない雪吹きすさぶ荒野。そしてそこにそびえ立つ塔の中。何かの力で守られているかのように緑色のクリスタルが輝きを放っている。クリスタルの中で育まれし少女、それがルーシアだ……。

突風にあおられ思わず素肌の自分をかき抱くルーシア。極寒の中にあっても『何より使命をまっとうしなくては』という強い思いが空を見上げる彼女の目からうかがい知れる。大地に降り立ったばかりで孤独という言葉さえ知らないルーシア。彼女の使命はいったい何なのか、そして彼女自身は何者なのか。ルーシアの長い旅が今始まろうとしている……。

窪岡氏自らオープニングについて語る……●

――オープニングでいきなり核心をつくようなビジュアルシーンを持ってきたのはなぜですか？

窪岡　オープニングの見せ方として、ここまでやればかなり印象には残りますよね。それでプレイヤーを引っ張る原動力になればいいかなという考えはありました。最初にインパクトをドカンと与えて、ちょうどその映画で引きが大事だということと同じ理由ですけど。

――今回かなり引きの画面というか印象的な演出が多いと思うのですが。

窪田　なるべく背景を取り込んでムードとか情感とかをちゃんと出したかったのです。冒頭のシーンで言えば、こんな寂しいところだよとか。後は、サイズも映画のイメージが出せないかと考えてこういう風にしてみたんです。

――オープニングで一番見せたいところは？

窪田　とにかくヒロインの境遇とかインパクトっていうのをここで植えつけちゃいたいなって。まあ本編でルーシアが出てくるまでに若干時間がありますので。主人公はあくまでヒイロなんですけど僕にとってはどっちかって言うとルーシアのほうが主人公なんです。

――あの、彼女がオープニングでルーシアが服を着ていないのは……。

窪田　なぜハダカなのかということ？　それはクリスタルの中で眠ってますよね。あの時にやっぱり服を着て寝るのもなんか変じゃないですか。一応そういう俗物を身にまとわず寝ていてほしいと。外に出たにしても別に誰が見ているわけじゃないですしね。この娘のキャラクターから言うと、こうするのがわりと当然なんじゃないかと思うんですよね。

――ルーシアのイメージは、今回のLUNAR IIのイメージと言っていいのでしょうか？

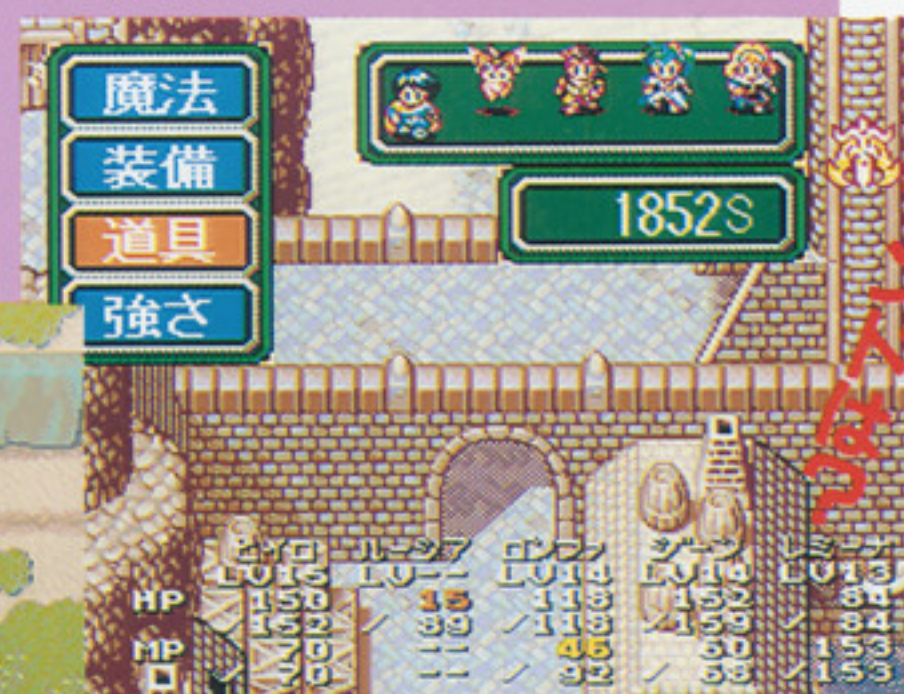
窪田　ええ、そうですね。で、僕はあんまり他のゲームのデモシーンとかって見たことがないんですけど、たぶん他じゃあんまりやっていないんじゃないかなって思って。たぶん情感として風景を見ているっていうカットだけとか。だからこういう積み重ねによって出てくるムードってのがありますよね。そういうのか出せないかなと。それはキャラデモとかではなかなか出ないものだと思うんです。木がそよいでいるとか日射しがまぶしいとか外へ出て寒いとか、そういうのが表現できればいいなって思っているんですけど。

――お忙しいところどうもありがとうございました。

窪岡俊之

今回のLUNAR IIで演出を手掛け、自らコンテも切っている。彼の代表作は多々あるが、最新の注目作は『ジャイアントロボ』だ。

ゲーム中の画面もしっかりできてるぞ

オープニングばかりを紹介してきたが、もちろんゲーム本編のほうも進んでいるぞ。グラフィックはほとんどでき上がってきたし、システムもかなり整理されてきたようだ。今回は会話シーンとコマンドの画面まわりをお見せしよう。会話のほうはＩとそれほど変わりないが、コマンドの表示法が大幅に変更された。全員のステータスも表示されヤバそうな場合はオレンジや黄色で表示されるようになったぞ。

↑今回のコマンド表示ではちゃんとシルバー（お金）も表示されるようになったぞ。これで買物の時も面倒がなくてらくちんだ。

会話は？

わかっておるじゃろうが
青き塔は　北にあるんじゃぞ
さあ行こう　ヒイロ

←「爺っちゃん爺っちゃん、オラ青き塔さ行くだ」と言ったかどうかは定かではない……。ヒイロとグェンの会話のシーンだ。

ルナ世界常識編　ドラゴンマスターとは？

ルナにおける最強の戦士、ドラゴンマスター。彼らはあまたの英雄伝説の中で語り継がれ、そしておとぎ話の冒険談の中では必ずと言っていいほど主役の座を占めている。歴代のドラゴンマスターは転生を繰り返すアルテナに常に仕え、４匹の竜を駆って女神と世界の平和のために悪と戦ってきた。ルナに住む若者は、数々の試練を乗り越え四竜にその勇気と情熱を認められドラゴンマスターになること、それこそが最高の栄誉であり憧れだったという。おとぎ話の中で特に人気のドラゴンマスターは、疾風のゼオン、魔法大戦時の鉄拳ロカ、金と銀の双璧とうたわれたアスティ・リーザ姉妹、四英雄の１人であったダイン、そして最後のドラゴンマスターの「LUNAR I」のアレスなのである。

最後のドラゴンマスターと言われるアレス。彼は子供達の冒険話の中で今も生き続けているのだ。ちょっとうれしいね。

あっぱれ！ アルテナ神団の四英雄達

数々の冒険談の中の１つにドラゴンマスター・ダイン、メル、レミリア、ガレオンの四英雄の話がある。そう、言わずと知れた「LUNAR Ｉ」の四英雄達のことだ。ここに登場する〝アルテナの四英雄〟達はかつて女神アルテナと世界を救うために戦ったというダイン達にちなんでそう呼ばれている。彼らはそれぞれルナの魔法の象徴である白竜、赤竜、青竜、黒竜の四竜を司（つかさど）っていて、また、かつての四英雄と同じようにそれぞれ重要な街や城などをまかされている。彼らはアルテナの理想を人々に広め世界の平和を守るために日々努力しているのだ……。「LUNAR II」の世界ではＩの時同様、アルテナ神と魔法が重要な地位を占めている。前作で物語の核心となっていたアルテナ神が、今回どのような役割をもっているのか!? またヴェーンの魔法ギルドやかつての四英雄やドラゴン・マスターと物語上どう絡んでくるのかは今のところ不明。だがしかし、長い歴史の間で何か大きな変化が起こっているようだ。

レオ

白竜を司るアルテナ神団軍の長。無敵の万能戦艦『竜汽船バルガン』の艦長を任されている。純情で一途で義理堅いが猪突猛進なところも。第一線の軍人として活躍しているため非情な面もあるが、実は熱い魂の持ち主。そのせいもあって部下にも慕われているようだ。マウリの兄でロンファとは幼なじみの獣人族出身の18歳。

ライナス

青竜を司るアルテナ神団の武道の長。アルテナの護衛などを受け持っている。『健全なる精神は健全なる肉体に宿る』をモットーに青少年の育成に力を入れている。武人の心を持つ彼を慕う人々は多い。

マウリ

赤竜を司るアルテナ神団の神官の長。弱冠16歳なれど、その実力は十分だ。人前に顔を出すことは少ない彼女だがとても有能な神官で、その優秀な能力ゆえアルテナの片腕にもなっている。アルテナの御心を人々に広めることが彼女の役目で、いろいろな村や街に神殿を建造している。レオの妹でロンファとは以前恋人どうしであったと言われているが……。

ボーガン

黒竜を司るアルテナ神団の魔法使いの長。黒の魔法使いという異名を持つ。本人曰く、「実力はヴェーンの魔法ギルドをしのぎ、世界一の魔法力を持っている」とのこと。確かに魔法の力はもの凄いものを持っているし、アルテナからも厚い信頼を寄せられているようだ。ヴェーンの魔法ギルド現当主であるレミーナとは何やら因縁めいたものがあるようだが……。

声優 LUNARⅡスペシャルインタビュー

緑川 光（ヒイロ）×横山智佐（ルーシア）×西原久美子（ルビィ）

4月23日に再度のアフレコの合間をぬってインタビューが行われました。当日は溝口氏、重馬氏も参加、なごやかな雰囲気の中でのインタビューとなりました。

私達のチームワークの良さが伝わると信じています（横山）

――今回演じられていて自分の役についての感想と苦労したことなど特にありますか？

横山　初めは（脚本の）ページ数にして2ページくらいまでなんですけれども自分の役のつかみようがなくって。いつも元気で能天気な役が多いので、今回のような人に対して心を閉ざしているような役どころは初めてだったんで、こなれていないというか自分の中の引き出しの足りなさを感じてしまったような。ただいろいろなアドバイスをかなり細かくいただいてスタッフの方もおっしゃっていましたが「妥協しない」っていう感じはありました。

――ルーシアは、だんだん心を開いて性格が変わっていく難しいキャラと聞いていますが。

横山　私も最初はこの「LUNARⅡ」の世界に上手に入っていけなかったんですけど、だんだんヒイロとかルビィとかその他の人達に絡んでいくにしたがって、私もルーシアと同じように心が開けて仲良くなれたなっていう感じがしました。

緑川　結構豪華な声優さんばっかりで贅沢なキャスティングしてくれて。まあそういった方達に負けないように、一応主役なんで。なんか自分の個性が出せて、それで主役っていうとみんなそうなんですけど成長過程がうまく出せていればなっと思っています。

西原　とにかく明るくテンション高くお腹が空いてもがんばろうと、そういう感じでやってましたけれど（笑）。さっき智佐ちゃんが言ってたんだけども、ルビィってわりと私っていうよりも智佐ちゃんとか林原めぐみちゃんのイメージがありましたよね。だから実は意識していたんですよ。どうしよう、こいつヘタだなって思われたらどうしようってプレッシャーを実は背負いながらやっていたんですけれども。今白状しますが（笑）。でも本当に私なりのルビィを作ろうと一生懸命やらせていただきました。

――一番印象に残ったセリフやシーンは？

横山　やはり私は最後の大詰めのところで、いままでヒイロに対してなかなか素直になれなかったルーシアが初めて素直な気持ちを表して「ごめんなさい、でも愛してる」って感じで。もう、女ってズルいんだから！　でも、そのシーンが本当にいいシーンでいいセリフだったので、この世界にどっぷり浸かって私もセリフを言えたんだと思うんです。後は涙を浮かべながら聴いてください。

緑川　話の中でなんかルーシアと一緒に戦うところがいいなって。結構それまで意外と距離が遠かったような気がしたから、お互いに顔見合わせながら、「よーし倒すぞ」みたいなのがいいなって。ウェディングケーキ状態で！

西原　私はルーシアに焼きもちを焼いているくせにルーシアの肩をちょっと持つシーンがありましたよね。セリフはちょっと忘れちゃったんですけど、ルビィってイイ奴ー！って。

溝口　ルビィってイイ奴なんですよね。僕はルビィみたいな娘のほうがいいな。

重馬　僕はペットに1匹ほしい（笑）！

――ストーリーとかどう思いました？

横山　台本いただいてお家で読んだ時に恥ずかしいんですけど、うっすら涙が浮かぶくらい結構感動的で。ただ演じるほうとしましては、ただただいいお話だって感動しているわけにはいかなくて、この感動をいかにゲームをした人に伝えるか、せっかくのステキなストーリーを壊しちゃいけないという使命感でいっぱいでした。

緑川　僕も一緒ですよ。だからやっぱりこれはすごいゲームのお話だと思うと同時にそれを自分がちゃんと出せるかなっていうのが、うーん。

西原　すごくいいですよね。ステキですよね。

溝口　わりと最後もう凄いメロドラマになってたもんねぇ。役者さんはやっぱりさすがですね。

重馬　ほんと、さすがでしたよ！

横山　そう思っていただけるとなんか役者冥利につきるというか……。

――最後にゲームの発売を楽しみにしている人たちに何かひと言ずつお願いします。

横山　今この取材でゲームを作った側のスタッフの方と演じた側の私達でなんだかこうお互いに誉めあっていたんですが。私達としてはスタッフの方々にいい作品に出させていただいてありがとうっていう気持ちがあって。で、スタッフの方達は逆にあんなふうにやっていただいてありがとうございますっていう、なんかとってもいい関係でお互いが納得してできたなって、今この場で実感しました。この私達のチームワークの良さがプレイしてくださった皆さんにきっと伝わると信じています。プレイして気に入った人はぜひゲーム　アーツさんのほうに感想を。私たちの耳にもきっと届けてくださいますので感想をぜひ聞かせてほしいなと思います。

緑川　1作目はちょっとやってなくてシステムとかよくわかんないですけど、やっぱり賞を貰ったことだけはあると思うんですよ。だから絶対いろいろな所でシステムとかグレードアップしていると思うんですよね。僕はビジュアルちょっと見せてもらってそっちのほうがすごくいいって今実感しました。それでシステムもいいとなっては、まあゲームをよくやって結構知ってる僕がいいなと思うんだからきっとみんながやってもいいと思うんで、ぜひ絶対やるように！　超オススメ！

西原　ゲームを知らない私がそう思うんですがきっといいんでよ、絶対に！　これを機会にゲームをやろうと思います。

皆さんインタビューの最中に我がBEメガ読者のハガキをていねいに読んでくれていました。

Chisa Yokoyama

横山智佐

謎の少女ルーシアを熱演してくれた横山さん。最近はスーファミ版「ボンバーマン2」のおかげで朝が辛いとか。代表作は「NG騎士ラムネ＆40」のミルク、「天地無用！　魎皇鬼」の砂沙美など。

Hikaru Midorikawa

緑川　光

ヒイロ役の緑川さんは「バーチャファイター」に20万円つぎ込むほどのゲーム好き。この日もUFOキャッチャーの景品持参で登場。代表作は「スラムダンク」の流川楓、「セーラームーンR」のエイルなど。

Kumiko Nishihara

西原久美子

おしゃまなルビィ役の西原さんはルビィのイメージどおり明るく元気な方で終止笑かせてくれました。代表作は「ゆみみみっくす（メガCD）」の森下りえ、「まじかるタルるートくん」のミモラなど。

↓忙しいアフレコの合間をぬって取材に応じてくれたお3方。本当にありがとうございました。これからもがんばってくださいね。

シャイニング・フォースCD

驚愕！ 第３のシナリオ発覚！

セガ／７月22日発売／7,800円／ＲＰＧ

完成度ゲージ 90% １人プレイのみ

なんとMEGA-CD版では、ゲームギア版の外伝Ⅰ・Ⅱのリメイクに加え、まったく新しいシナリオも遊べることがわかったぞ！

新たに書き起こされた“第3のシナリオ”謎のマップのベールがはがされる!!

SHINING FORCE CD

今まで〝謎のマップ〟とされていた、ⅠにもⅡにも登場しない画面。その正体がついに明かされた！　なんと、MEGA-CD版オリジナルの追加シナリオに登場するマップだったのだ！ 今回は、その第３のシナリオの情報をくわしくお届けする。

注目の“シナリオⅢ”はシリアスなのに明るい!?

〝謎のマップ〟について編集部では、これまでに㈱ソニックに２度のインタビューを試みたが、そのたびにうまくはぐらかされていた。確かに、今までにもディレクターの高橋秀五氏から､「MEGA-CD版はＧＧ版を移植しただけのものではない」というコメントはいただいていた。だがそれは、敵の思考パターンや操作感の違いなどという、システム的なことを連想させるだけにとどまっていたのだ。まさかその言葉のウラに、まったく新しいシナリオのことが隠されていたとは！

と､ここまで驚くとちょっとシラジラしい!? カンのいい読者のみなさんなら、なんらかの想像はしていたでしょ？

〝謎のマップ〟のシナリオは、MEGA-CD版のために新しく書き起こされたもので、ＧＧ版の外伝Ⅱにあたる「邪神の覚醒め」の続編的な作品。いわば〝シナリオⅢ〟だ。主人公はご存知ニック王子で、軍師のメイフェアと、お目付け役のテディ以外のすべてのＣＤ版キャラクターが最初から仲間になっているとか。

ストーリーは次のページで紹介しているようにシリアス路線なのだが、スタッフの思い入れが強いために、妙な仕上がりを見せているらしい。今は、このシナリオのすべての戦闘に、いろいろな仕掛けが隠されているということしか発表されていないが、な〜んかおちゃらけ要素があるような予感も……。

〝シナリオⅢ〟のオープニングイベント。ニックがサイプレス王に即位すると聞いて、シュウとナターシャがお祝いに駆けつけたところから物語が始まる。

㈱ソニックのホンネトーク

ディレクター 高橋秀五氏＆田口泰宏氏 メインプログラマー

以前から温めていた企画「シャイニング横町」ついに復活！

高橋　やっとシナリオⅢのことをしゃべれる！ ゲームギア版をただ移植しただけじゃないだぞって、声を大にして言っても、やっぱりインパクトが弱かったからなあ。

田口　今までお話できなくて辛かった。

高橋　このシナリオⅢは、ベースになっているのはフォースシリーズのファンタジー世界なんだけど、その上に乗っかってるイベントは全部おちゃらけなんですよ〜。

田口　シナリオⅠ、Ⅱに比べるとショートシナリオなんですけど､密度の濃い自信作です。

高橋　そそ、ボク達自身はシナリオⅠ、Ⅱはオマケで、このシナリオⅢがメインだと思ってますから（笑)。というのもねえ、だいぶ前からあったんですよ、こういうおちゃらけたショートシナリオの企画っていうのは。

田口　４つほどの戦闘で構成してみたら面白いんじゃないかって言ってて、ボクもやりたかったんですけど､その形式だとRPGじゃないんじゃないかという意見もあって。

高橋　いろいろアイデアを盛り込んだ戦闘をつめこんで､「シャイニング横町」ってタイトルで盛り上がっていたんですけど、結局ボツになっちゃった。そのボツ企画を、そのままじゃないけど、面白い考え方だけ復活させたのがシナリオⅢなんです。

今、明かされる“シナリオⅢ”のストーリー!!

それでは「邪神の覚醒め」に続く、〝シナリオⅢ〞のストーリーのさわりの部分を、さっそく紹介していこう。

「邪神の覚醒め」で邪神イ・オムを倒した、新生シャイニング・フォース達。メンバー達はそれぞれ故郷へ帰り、平和な毎日をすごしていた。そのうち、新生シャイニング・フォースのリーダーであったシュウと、ニック王子のいとこのナターシャは、新しい天地を求めて、長く辛い旅に出かけることになったのだが……。しかしその途中、シュウとナターシャはサイプレス国を訪れることになった。それは、ニックが正式にサイプレスの王位を継承することが決まったので、それをお祝いするためだった。

ニック王の即位式の日、ご存知ビル、クレイド、アーロンのサイプレスどじ3人組が城の警備についていると、招待状を持たない謎の老婆がやってきた。ダーバという名の老婆は、軽々と3人組を気絶させ、即位式の会場へと乗り込んでいった。そしてニックに、「だれの許しをもらって王位につくというんだい?」とつめより、ニックを祝福にきていたガーディアナの女王アンリの姿を消してしまった。ダーバは、「アンリを無事に救い出すことができたなら、ニックを正式な王として認めようじゃないか。そのためには、わしの館までくることじゃな」との言葉を残し、消えてしまうのだった。こうしてニック達の新たな戦いが始まったのだ。

招かれざる客登場!

即位式に、招待状を持たない謎の老婆・ダーバがやってきた。ダーバはニックを新しい王にふさわしいかどうか試そうとしているのか。

入り口は墓場

アンリ女王を助けるため、ダーバの館に乗り込むことになったニック達。ダーバの館の入口は、なんと墓場だった。不気味〜。

不気味な戦闘

墓地での戦闘。背景が不気味に描き込まれている。敵の名に接頭語(?)ダバがついてることに注目。

出たぞアンデッド!

墓地と言えば、ゾンビやスケルトンなどと言った、アンデッドモンスター達の活躍の場だよね。写真の敵はダバボーンだ。

いざ館の中へ

アンデッド達との戦いに勝つと、いよいよ館の中へと進んで行くことになる。この先にはいったい何が。

ダーバの館へようこそ…

わしはただ長生きしているだけが取り柄のばあさん、ダーバじゃよ。突然、ワケのわからない若僧がサイプレスの王に即位すると言われても、わしには納得のいかんことじゃ。ここはひとつ、若僧の技量でも試してみようかねえ。わしの館から、アンリ女王を助けることができるかな。ささ、おはいんなせえ……。

ダーバ

シャイニング・フォースCD 最新情報①

難易度をセレクトすることができる!

〝シナリオⅢ〞に関連する情報以外にも、「シャイニング・フォースCD」についての新しいニュースがいろいろと入ってきているので、コラムで紹介していこう。

まず最初の情報は、難易度セレクト。今までにも1度ゲームをクリアすると、難易度がセレクトできるっていう、ウラ技のようなものが用意されていたことはあったよね。でも「シャイニング・フォースCD」では、最初からゲームの難易度をセレクトすることができるのだ。

難易度は普通、ほどほど、難しい、極悪!!の4段階に調節可能。女の子がレベルごとに違ったコメントをつけてくれるぞ。

4段階に調節可能

難易度は最初からセレクトできる。それぞれ敵の思考パターンが練られているということなので、どのレベルでも楽しく遊べること請け合い。

女の子のコメントつき

難易度を選ぶと、女の子がレベルごとに違ったコメントをつけてくれる。他のレベルのコメントは、発売までのお楽しみ。ひょっとしたらCDだけにしゃべるかも!?

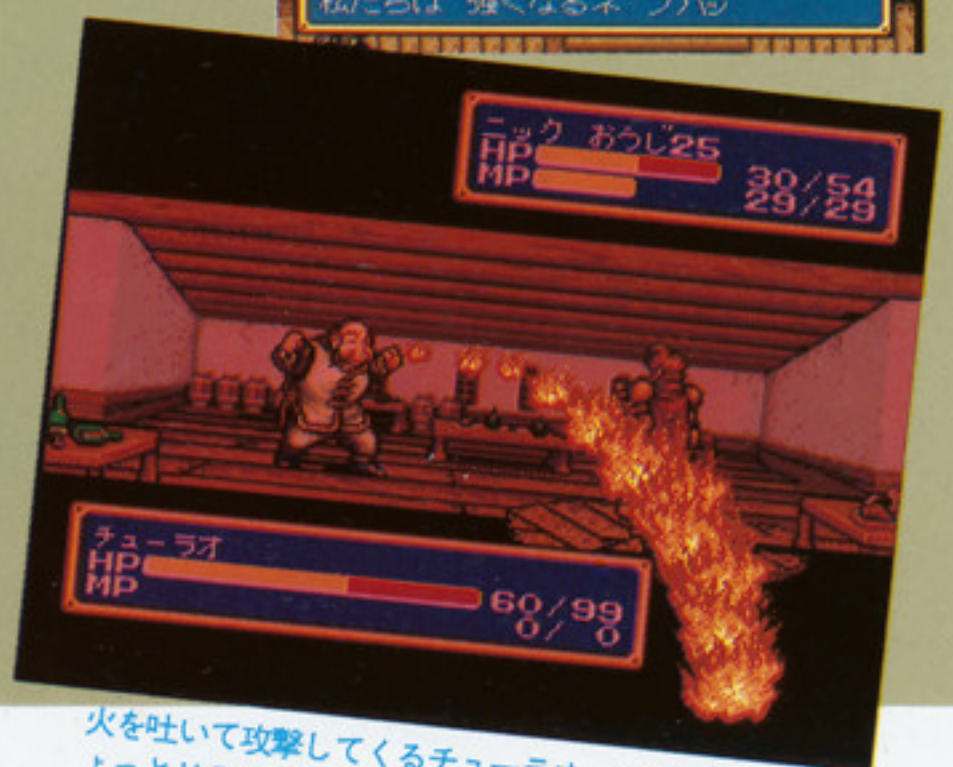
館の中で繰り広げられる大宴会!?

アンリ女王を救出するために、ダーバの館の奥深くへと潜入するニック達。館の入口が墓地になっているくらいだから、その内部もさぞかしすごいんだろうなあ。

ところで今回、内部の写真も数点入手することができた。まずはこの4点。テーブルの上には、おいしそうなごちそうなんかが乗っかっちゃってて、おまけに出てくるキャラクター達が〝ほろ酔い〟とくれば、これは宴会が行われていると見て間違いないだろう、たぶん……。

それにしても、もしこれが宴会だとしたら、彼らは何を喜んでいるのかな。ひょっとして、ニックの即位式を祝っているのか!?

酔拳の使い手？ ただのヨッパライ？ チューラオ

酔っ払いだと思ってなめてかかると、ボコボコにされるのは目に見えているぞ。

火を吐いて攻撃してくるチューラオ。それはそうと、ちょっとHPのゲージに注目！　な、長くない、コレ？

このマップのボス的存在とおぼしき人物。酒を飲めば飲むほど強くなるという、まるで酔拳の使い手のようなキャラクターだが、それが真実なのかどうかはまだ判明していない。口から炎を吐いて攻撃してくるが、この炎のもとはやっぱりアルコールなのだろうか。服装などから推測すると、中国辺りの出身のような気がするが……。

飲めや歌えの大騒ぎ？

画面上の敵キャラの中には、お酒に夢中になって戦いに参加しないヤツや、飲みすぎで眠っているヤツもいるのだ！

トラだけに強いのだ

ここの敵はみんな、お酒を飲んですっかりいい気持ちだ。でも、酔っ払っていると言っても、なかなか強いのであなどれない。

㈱ソニックのホンネトーク

秀五氏　田口氏

シナリオⅢは難しいってホント!?

高橋　今回、難易度セレクトの写真を公開したけど、シナリオⅢは難しいですよ。

田口　一応、ボクは必勝法を見つけましたよ。でも、〝極悪！〟レベルでは、まだクリアできるかどうか確認できてないんですよ（笑）。

高橋　シナリオⅠは誰にでも楽しめる難易度なんですけど、Ⅱではもうユーザーも慣れているハズだってんで、中盤からガーンと難しさレベルをあげているんですよ。で、シナリオⅢでも、そのレベルはあがったままなんです。ボクとしては、1回目のプレイでは、難易度セレクトは〝普通〟から遊ぶことをオススメします。

シャイニング・フォースCD　最新情報❷

美しくなったグラフィック

「シャイニング・フォースCD」のグラフィックが、すべて新たに描き起こされたものであることは、前号などでお知らせしたとおりだ。マップやイベントシーンはもちろん、戦闘背景などにも気合いが入っていて、とても〝美しくなった〟の一言ではすまされない。

たとえば、今回紹介する2点の画面写真を見てほしい。間接魔法や特殊攻撃という、どちらかというと地味な印象のエフェクトも、こんなに強化されているのだ。戦闘背景、味方と敵の攻撃ポーズ、攻撃や魔法のエフェクトなどなど、バトル中の映像魔術からは目が離せそうにないぞ。

間接魔法も地味じゃない

守備とすばやさをアップしてくれる間接魔法、サポート。かけるとキャラのまわりがキラキラしてとてもキレイだ。

ご存知マジカルマッシュ

「遠征・邪神の国へ」に登場するイヤ～な敵、マジカルマッシュ。催眠効果のある胞子を出すエフェクトがコレだ。

“シナリオⅢ”の最大の見せ場? “ハレハレ”とはこれいかに?

さて、ダーバの館の内部の写真その2だ。見ておわかりのとおり、なんだか和風な部屋だよね。そして、古風な美女もいる。中国風のチューラオといい、〝シナリオⅢ〟はワールドワイドなのかしらん。

ところで、この部屋では〝ハレハレ〟という楽しいイベントが起こるらしい。軍師メイフェアが思わず「なんておげれつな!」ともらし、高橋秀五ディレクターのイチオシだというこのイベント、ゼッテェ期待大だ! 〝ハレハレ〟とはいったいなんなのか……。それは右のキサラギちゃんに聞いてちょうだい。

日本美人とのバトル?

和風なマップで古風な美女・キサラギが、ニック達の体力回復を申し出てきた。しかし、敵か味方かはわからない。油断はできないぞ。

で、「疲れをいやす」ってハレハレのことなワケ? しかも、なんで困っているの? なんだかアヤシイ。怪しすぎると言っても過言ではない。

で、怪しすぎるこのセリフ! う～ん、いったい何が行われているのか、それはみなさんのご想像におまかせ。

ハレハレの秘密をあなただけに♡ キサラギ

和風なマップに登場する美女キサラギ。「ハレハレってのはね、時代劇なんかでよくある、お代官様おやめください、あ～れ～とか言って、帯がぐるぐるほどかれてしまうアレのことよ」。う～ん、それで、その後はいったいどうなってしまうんだろ～か……。謎が謎を呼ぶこのイベント、とりあえずビジュアルに期待しちゃうのが悲しい習性よのォ……。

シャイニング・フォースCD 最新情報③

謎の新キャラ登場!

今回、〝シナリオⅢ〟に登場するキャラクターのイラストがいくつか公開されたが、唯一、なんの説明もついていなかったのが彼。今のところ、ブルドーという名前しかわかっていない。ハチマキに大きな木槌と、パッと見は大工さんかドワーフのようだが、その実体は? やっぱりダーバの館にいる人なのだろうか? 続報を待て。

彼がブルドーだ

秀五氏　田口氏

㈱ソニックのホンネトーク

シナリオⅢのキーワードは〝ハレハレ〟です!

高橋　今回は〝ハレハレ〟がキーワードですから。シナリオⅢの全編が、こういう表現方法で進んでいくと思っていただいて間違いないでしょう。

田口　面白ければそれでいいよね、みたいな(笑)。

高橋　もう、細かい動きが満載なんで、画面に集中していてください。気を抜いていると、面白い場面を見逃しちゃいますよ。

田口　メッセージの間合いとか、高橋さん相当こだわってましたからね。マスターアップの時間だってのに、まだ直しているんだもん。

高橋　〝ハレハレ〟のシーンには、特に気合い入れましたよ。ボクは昔から擬音とか擬態語ってのが好きでね。あの時代劇のア～レ～ってヤツも、〝ハレハレ〟って説明すると、イマジネーションがわいてくるじゃないですか。あと、ボクらの時代には、永井豪氏の「ハレンチ学園」なんかも流行ってて、そのへんのニュアンスもあるかな～(笑)。

シャドー・オブ・ザ・ビーストII 獣神の呪縛
ヤツは生きていた!!

ビクターエンタテインメント／7月29日発売／8,800円／ACT

完成度ゲージ 90%　1人プレイのみ

黒い獣が、再びやってくる。あのシグノシスのハードアクションの続編がMEGA-CDで登場だ。すごい物語になってるぞ。

虚無の大地に雷鳴が轟き、嵐が巻き起こる。それに耐えるかのように建つ家が一軒あった。

その家を崖から見おろす謎の影。ゼレック！

その魔力により、翼を持った恐ろしい魔獣へと変貌するゼレック。

その獣影が、嵐に乗じて家に降り立つ！

物音に気づいた母親らしき女。隣には赤ん坊が。

雷鳴と同時に、飛び立つ獣。赤ん坊が！

ゼレックに捕らわれたこの赤ん坊こそ、主人公（ディーノ）の妹だったのだ。ヤツの復讐に、真っ向から立ち向かうのみ！

野獣の影が再び忍び寄る

オドロオドロした世界観と、美しいビジュアルが特徴だったあの「シャドー・オブ・ザ・ビースト」の続編が、ついに登場した。前作で宿敵メルトスとその手下ゼレックを打ち倒し、獣人の呪いから解放された主人公。しかし、ゼレックは生きており、主人公に復讐を始めた。ゼレックは、まだ赤子である主人公の妹を連れ去ったのだ。それを知った主人公は、人間に戻ったその体で、ゼレックの挑戦を受けるべく立ちあがる。今回もアクションがメインになっているものの、謎解きなどのアドベンチャー要素も濃くなってるぞ。

主人公は、人間に戻った。武器は、ビーストキラーというメイスだ。他にポーションや鍵、投げオノなどのアイテムを入手する。

最初に主人公は何をすれば……!?

ゲームがスタートすると、木の下に主人公が1人。左右どっちに行けばいいか迷うかもしれないけど、とりあえず左へ行ってみようか。すると、突然トラップの数々が待っているが、前作よりはイジワルじゃないぞ。それを越えて行くと、切株に座っている男が……。

最初に何をしていいかわからないのが、このゲームの特徴(!?)だ。右でもいいけど左へ行ってみよう。なぜって、左に何かがあるからに決まってるじゃん。

立ち並ぶ木から、太い腕が飛び出し、爆弾を投げる！

橋がかかっているが、下にはカミツキウオみたいな。

切株に座っている男発見。しかし、上に魔物が。

捕まる男を助けてやろう。ここで初めてメッセージ画面が出るぞ。

ゴブリンを、ビーストキラーで叩きまくれ。

助けると話しかけてくる。何だ？

話を聞いたら、穴を降りて行く。すぐ横穴があるので、そっちへ行ってみよう。

どこからともなく聞こえてくる声。ワナか！

縄を斬ってる！　こっちにはトゲが！　ピンチ！

君の頭脳を悩ませる(大げさ!?)仕掛けが山ほど!!

男を助けると、仲間を助けてくれと頼まれるが、ここはしかたない、助けてやろう。男は他にも気になる情報をしゃべるので、ちゃんと覚えておこう。男と別れ、そのまま下へ続く穴を下って行くと、横穴がある。しかし、そこへゴブリンが突然飛んできて、今降りてきた縄を斬り落とそうとする。しかも、目の前からは、鋭いトゲが並ぶ壁が。主人公、絶体絶命のピンチだが、切り抜けなければ!

切らせるな!!

まず、縄に取りついてるゴブリンを殺そう。早くだ!

まだしつこく攻撃してくる巨人。といっても、石を投げる消極的な攻撃。画面のここにいれば、石は当たらないぞ。投げ終わったら、ガスガスガスガスと叩け!

ゴブリンの次は、トゲの壁を叩いて壊すのだ。通路ギリギリで止まるので、安心して叩け。あわてて刺さらないように。

やっとこ先に行くと、天井からトゲつき柱! これも壊せ。

坂道の天井からぶら下がっているカギを取れ。どうやって取るかは、頭を使うところ。上からはひっきりなしにトゲ柱が滑り落ちてくるし、結構たいへんだ。

ここは砕石場のようだ。クレーンがあるが、これは動かせないのかな。ここで何をすればいいのだろうか。悩む前に、いろいろ動きまわろう。

クレーン

順序よくやらないと進めない!!どうやるのよ!!

ゴブリンの罠をなんとか抜けた主人公は、横穴をさらに進んで行く。その先は、砕石場になっていて、クレーンなどが設置されていた。この先は、どうやらそれらの仕掛けを使っていかないと進めないようだ。しかし、どうやって……。さっきの男の話を覚えているなら、答えは見つかるはず。ここの謎は、下を見て解決しよう。結構楽しいぞ。

1 先は沼、でも、上からロープが下がっている。これを登って行くしかないようだ。上に行くと、今度は橋のかかった沼の向こうにスイッチのようなものがある。これを男の話どおり入れると、カゴが降りてきたぞ。

このシーソーは何だ。ちょっと想像ができるが、そのオモリがここにはないぞ。おっと、縄があるな。

男の話どおり、スイッチを入れるのだ。

縄を登ると、トビラが閉じてる。さっき取った鍵が使えないか!? きっとここの鍵だぞこりゃ。

上へまいりマス!

2 上は、ゴブリン達のアジトだった。群がるメンブラナスを倒して行くと、穴の中に寝ているゴブリンが。ヤツの後ろにはスイッチがあるぞ。おっと、ヤツを起こしてしまった。スイッチはどれを入れればいいんだ!?

A ムダなダメージになるザコは相手にせず、とにかく進め。

B 寝コケてるゴブリン発見。起こすと、めんどうなのだが。

C スイッチをなんとか入れて脱出。下まで戻ってみよう。

D さっきまで橋はかかっていなかったが、これでオーライ。

これでどーする!?

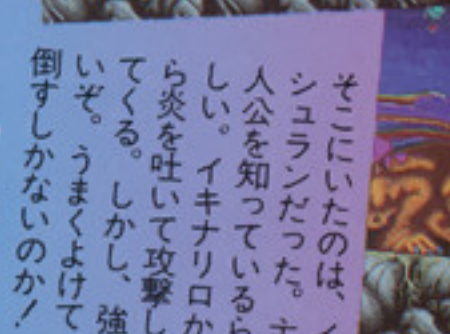
クレーンと、スイッチ。スパイクと、岩。これらで連想してみよう。何ができるかな。それをつかんで……

3 なんとか戻ってくると、行けなかった先の沼に橋がかかっている。これで進めるぞ。そこには、クレーンとスイッチが。

左にある3つのスイッチは上から「ツメの開閉」「クレーンの左右移動」「クレーンの上下移動」になっている。UFOキャッチャーと思えば正解だ。うまく、岩をつかんで、スパイクに落としてみよう。

この先も見逃せない!!

クレーンの仕掛けを使うと、もう1つの縦穴を上がることができる。そこには、ゼレックによって変わりはてた姿のイシュランが! こいつを倒すのか!

岩とシーソーを使って上へ行けるようになった。まだ先があるんだな。いったい何が待ち受けているのか。進むのが怖い。しかし、男との約束を守らねばいけない。

そこにいたのは、イシュランだった。主人公を知っているらしい。イキナリ口から炎を吐いて攻撃してくる。しかし、強いぞ。うまくよけて倒すしかないのか!

ビーストからひとこと

いやぁ。オレ、ディーノ・アーブロン。このゲームの主人公だ。前回は、オレの醜い姿を見せちゃったけど、今回は晴れて人間の身で戦うことになったんだ。でも、人間って不便だし、すぐ死ぬんだね。これならオレ、まだ獣になって暴れてたほうがマシだったかなぁ。

WWFマニアツアー

ロイヤルランブルのスペシャルバージョン登場！

アクレイムジャパン／6月24日発売／6,800円／SPT

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

ド派手な演出と、迫力のバトルを繰り広げるプロレス団体が日本ツアーを敢行！ それを記念して発売されるのがこれだ！

その名のとおりWWF日本初公式戦記念ソフトだ!!

5月7日、横浜アリーナを皮切りに初の公式ツアーを行ったWWF。その来日を記念して発売されるのがこの「WWFマニアツアー」なのだ。前作のロイヤルランブルをチューンナップし、サウンドなどCDならではの派手な演出を加えてパワーアップ。ファンならぜひともそろえたい1本だぞ。

▲シングルマッチのみだが、選手は大幅に増えた。ド派手な演出もアメリカンでGOOD！

◀▼組み合ったらボタンを連打。競り勝つことができれば相手に技をかけることができるぞ。

◀レフェリーがいないデスマッチ。倒れるまで戦え！

技はさらに多彩に、豪華になった！

基本的な操作は前作「ロイヤルランブル」とほぼ同様。組み合ってからの格闘からの技の決め合いが基本だ。新メンバー12人を含む総勢20名のレスラー達が、派手で豪快な戦いを見せてくれるぞ。選手達の迫力の必殺技や、反則技にも注目だ。

ツームストンドライバー

ミリオンダラードリーム

フライングボディプレス

ナスティスラム

フライングエルボー

ボストンクラブ

新モードもあるぞ

プレイモードは4種類。すべてシングルマッチで行われる。どちらかが動けなくなるまで戦うデスマッチや、金網デスマッチが新モードとして加わったぞ。

◀金網デスマッチ。リングを出ることで勝利できる。

CDならではの演出

CDならではの派手な演出も楽しい。各選手の入場音楽や試合前の選手紹介など、完璧だ。活躍シーンのビジュアルもうれしい。

WWF スーパースターの面々

WWF（世界レスリング連盟）の主力選手達20人が登場だ。選択画面でAボタンを押すとその選手が活躍するビジュアルシーンを見ることができるのだ。

UNDERTAKER
今やWWFのトップスター。個性的なキャラクターだが、実力もある。

KAMARA
アンダーテイカーとの抗争を繰り広げた怪奇派レスラー。日本でも人気。

CRUSH
R・サベージとのタッグを解消。ヒールに転向し、抗争を繰り広げる。

Mr.PERFECT
本名カート・ヘニング。長く戦列を離れていたが、カムバックして活躍。

RANDY SAVAGE
派手なコスチュームに身を包んだ実力派。92年、第20代WWFチャンプに。

HEADSHRINKER SAMU
サモアの密林で育った戦士。ファトゥとともにシュリンカーズを組む。

HEADSHRINKER FATU
サムとともにシュリンカーズを結成。狂暴さの中にも実力をかいま見せる。

IRS
税務署員スタイルのタッグレスラー。現在はシングルで活躍。

LEX LUGER
ヒール的存在だったが現在はベビーフェイスの正統派。ベルトはいつだ？

RAZOR RAMON
トレードマークの高楊子をくわえての入場スタイルが人気のファイター。

TED DIBIASE
ミリオンダラーマンの名を持つ男。日本でも通用するセンスを持つ。

BAM BAM BIGELOW
日本でも人気の入墨レスラー。トップロープからのボディプレスは圧巻。

YOKOZUNA
力士スタイルのWWFトップヒール。マネージャーとコンビで暴れる。

SHAWN MICHAELS
暴走貴公子の名を持つ男。小柄ながらも実力のあるファイトを見せてくれる。

RICK MARTEL
ザ・モデルと名乗る実力派。現在も中堅レスラーとして活躍するキザ男。

NASTYBOY SAGS
WWFに引き抜かれ急成長。過激なファイトで相手を翻弄する。

NASTYBOY KNOBBS
サッグスとともにWWF世界タッグの王座にいたこともある凶悪レスラー。

BIG BOSS MAN
看守スタイルの巨漢。体に似合わないスピードファイトもできる。

TATANKA
インディアン語でバッファローの意味を持つリングネームの若手成長株。

BRET HART
現在のWWFヘビー級王者。本ツアーでもヨコズナとベルト争奪戦を激化。

"BEEP! GAMEGEAR" FOR PORTABLE VIDEO GAME PLAYERS

BEEP! GameGear

<SPECIFICATIONS>
MODEL No. .HGG-3210(GAMEGEAR)
CPU:Z80A(3.58MKz)
WORK RAM:8KB/VIDEO RAM:16KB
3.2"BACKLIT LCD COLOR DISPLAY

JULY,8TH,1994

最近やっとGG本体を入手した。ソニドリのタイム・アタック、熱いねぇ。でも購入の本来の目的は、EAビクターのアレ（国内発売未定）がやりたいからなのよ(BY助っ人ライターI)。

コカ・コーラキッド/スマッシュTV/ロボコップ3/アダムスファミリー/ズール/Jリーグ GGプロストライカー'94/なぞぷよ3～アルルのルー～/ストリートバスケ(仮)

WELCOME TO HANDY GAME MACHINE WORLD

アクレイもの※など、今月も元気なGGです

ちかごろ、BEメガ本誌でも関連記事の占める割合が多くなってきたGG。ハード登場から4年目にして、いよいよ本領を発揮といったところかな？　周囲は次世代の波が押し寄せているけど、ハンディゲームマシン業界は今後も独自の展開が予想される。ユーザーはもちろん、まだGGを持っていない人も、ここしばらくのGGの動きには要注目だね。今月もアクレイムの新作ラッシュあり、大人気シリーズ「なぞぷよ」の第3弾の情報ありで、活気に満ちあふれている。「時間が止まっているハード」なんて言わせない!?

紹介記事中の HANDY RATE にご注目！

いつでもプレイを中断できる、反復性が高い……など、ハンディゲーム機のGGならではの特性を生かしたソフトは、完成度とはまた別の基準で評価する必要があるんじゃないでしょうか。てなわけで「総合ハンディ度」なるものをパーセンテージで表わしてみました。購入時の参考にしてネ。

コカ・コーラキッド

完成度90%

●セガ／8月5日発売／3,800円／ACT／4M

いっちょスカっとしてみるか

セガとコカコーラ社の全面的タイアップによって生まれた「コカ・コーラキッド」は、某ハリネズミや伊達天ワイバーン氏（何だかわかるかな？）も真っ青の痛快横スクロールアクションゲームだ。主人公は、コカコーラのCMですでにおなじみのコーキー。キックやスライディングで敵を攻撃できるのはもちろん、踏ん張ってからのダッシュアタックや壁面のよじ登り、はたまたスケボーやフリスビーなどのアイテムを使っての特殊アクションも可能だ。各キャラの動きがオーバーなので、爽快感あふれるゲーム展開が期待できる。

そして、ボスステージでは横スクロールから一転して、対戦格闘アクションによる一騎打ちバトルを堪能できてしまうのだ。トータルでもかなりのできになりそうだから、今年の夏のGGは、ひと味もふた味も違うぞ！

シアワセストーリー

コーキーはコークシティーのスカットスクールに通うスケボー大好き少年。ある日、学園のアイドルさくら子先生がジャアク団の手先バウガスにさらわれた。コーキーはさっそくさくら子先生救出へと向かったのだが……。

全校生徒があこがれるさくら子先生に突然忍び寄る魔の手……。

さくら子先生の危機を知ったコーキー。彼女を助けられるのは君だけだ、急げ！

この画面では「シュポン、シュワー」という、例のコカコーラ音が聞ける。何だか、ハッピー。

エリアクリア時には、コーラ・ポイント(?)とひきかえにアイテムを入手できる。

攻撃方法は意外に豊富。前方の敵の足を払うスライディングや、いわゆるため系のダッシュ攻撃など、時と場合によって使い分けよう。

通常ジャンプでさえとんぼ返り。足場のへりにつかまったり壁にしがみついたりと、動きは実に多彩。

ステージボス戦は、対戦格闘ゲーム要素が強いものになるらしい。はたしてジャアク団の首領の正体は!?

書を捨てよ GGを持って街に出よう

GGゲームを自宅でしか遊ばないなんて、あまりにも寂しすぎる！　せっかくのハンディマシーン、これでもかとばかりに屋外または人気の多い場所に持ち出そうじゃありませんか!!　「人前でゲームやるなんて恥ずかしいなあ」なんて引っ込み思案にならなくても大丈夫。要はポリシーさえあればいいのだ。スタイルなんて、各自で勝手に確立しちゃえ。

素材がイマイチ(失礼)でも、プレイシチュエーションやポーズにこだわれば問題なし。

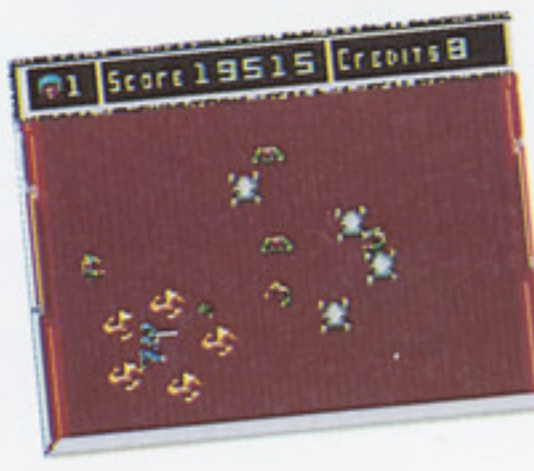
※"アクレイムのゲームソフト"のカッコいい(？)表現。過去にびーぷるランドのスラング紹介コーナーでも登場したが、意味は若干異なる。

スマッシュTV

完成度100%

●アクレイムジャパン／7月下旬発売／4,500円／ACT／2M

殺戮ショーの始まりだい

アーケード版やスーパーファミコン、ジェネシス用ソフトでおなじみの多重多死アクション・シューティング（？）「スマッシュTV」が、GGにお目見えだ。参加者が莫大な賞金をかけてサイボーグ・ミュータント軍団と戦うという、近未来の架空TV番組がモチーフになっているこのゲーム。イメージ的にはアーノルド・シュワルツネッガー主演の映画「バトルランナー」に通じるものがある。圧倒的な数と凶暴なアルゴリズムで押し寄せる敵を、時にパワーアップアイテムの力を借りながら粉砕していくのが目的だ。各ステージの最後にはとんでもなく危険な巨大ミュータントが待ちかまえている。富と栄光を勝ち取るためには、彼らを屍にして、しかもその上を乗り越えなければならないのだ!!　GGは2ボタンということもあって攻撃の操作がやや特殊だが、参加者であるキミのガッツと情熱さえあれば克服できるだろう。

ハッキリ言って操作しづらいしバランスも滅茶苦茶だが、残機も尋常じゃないので何とかなる。

大味なゲーム展開さえ許せれば、格好のヒマツブシソフトだが……。全3ステージだけど、密度は濃いでよ。

ロボコップ3

完成度100%

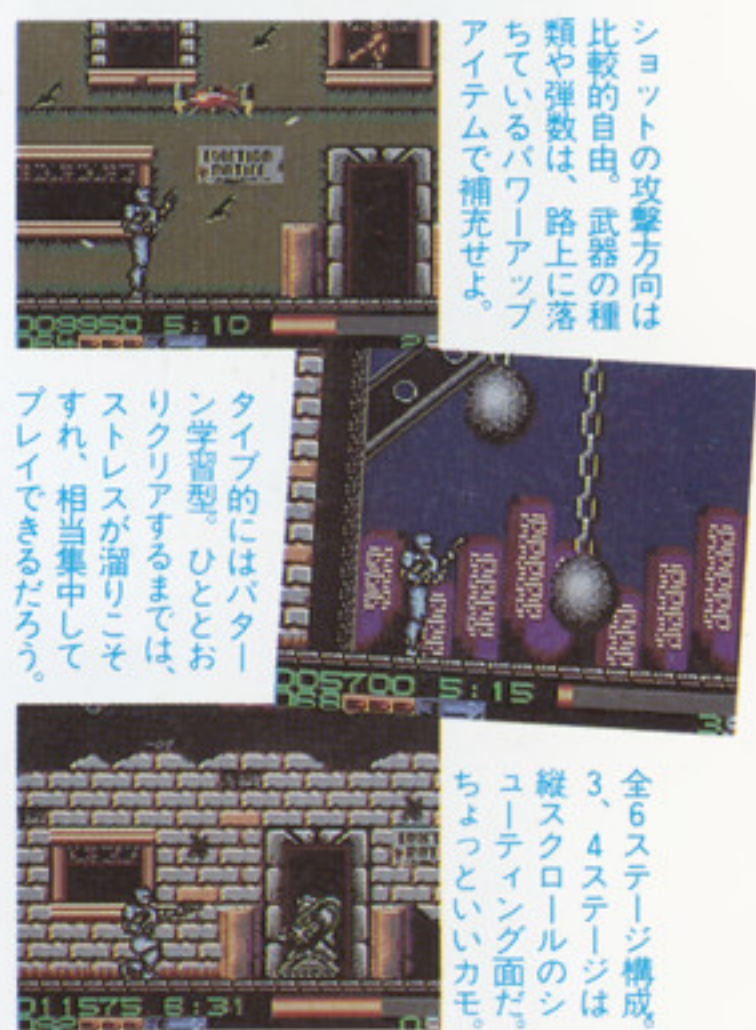
●アクレイムジャパン／6月24日発売／4,500円／ACT／2M

進む刑法のハイテク化（ウソ）

1999年。オールド・デトロイトは、私的軍隊を操るオムニ社の強引な都市開発と、麻薬常習者のグループの台頭により、混沌を極めていた。このままでは都市がそれ自体の機能を失ってしまう。そんな時、鋼鉄の肉体と神経を持った〝アイツ〟が現れた……。

人間の記憶と冷徹な機械の肉体を持ち合わせる全米最強の警官、ロボコップが、GGゲームの秩序と平和を守るためにやってきた！　基本的には横スクロールのシューティング・アクションだが、ステージによってはジェット・パックを搭載して街の上空を飛ぶ場面もある（なぜなら、このゲームは映画「ロボコップ3」をモデルにしているからだ！）。行く先で手に入るさまざまな武器は、悪漢のどてっ腹に風穴を開けるためだけに存在する。都市の浄化のため、自らをバラバラに引き裂く覚悟で闘い続けるロボ！　しかし、コンティニューは2回までなのだ……。

ROBO COP DATA

職種：ロボット警官
身体：おおがら
動作：やや鈍
映画出演：3回
過去の主な対戦相手：社長／ターミネーター
座右の銘：因果応報
友人：ロボット刑事
ナニ：週2回（夜）

ショットの攻撃方向は比較的自由。武器の種類や弾数は、路上に落ちているパワーアップアイテムで補充せよ。

タイプ的にはパターン学習型。ひととおりクリアするまでは、ストレスが溜りこそすれ、相当集中してプレイできるだろう。

全6ステージ構成。3、4ステージは縦スクロールのシューティング面だ。ちょっといいカモ。

アダムスファミリー

完成度100%

●アクレイムジャパン／6月24日発売／4,500円／ACT／2M

ゴメスのとっつあん張り切る

ぞくぞくして、最高にばかげていて、それでいて気味悪いゲームソフトが発売されるとしたら、キミはどうするんだい？　もちろん、アダムス一家とその他大勢のいかれたモンスターを家に連れて帰って、彼らのホラー・ショーを爪先まで堪能するよね。GG新作ソフト「アダムスファミリー」は、同名映画を題材にした、愉快で驚きに満ちたアクションゲームだ。プレイヤーであるキミはアダムス一家の家長、ゴメスになりすまし、悪魔のようなアビゲイルによって屋敷のどこかに閉じ込められた家族たちを救出しなければならない。時にはプレイヤーの指先と反射神経によって血も凍るようなピンチを突破し、時には拾い集めたアイテムを効果的に使って、未知の領域に足を踏み入れることが必要だ。

パズルのように組み合わさった数々の条件をクリアして、元のハッピーでばかげた一家の日常を取り戻せ。

ゴメスは敵の頭を踏みつけることによって攻撃できる。位置がズレているとたちまち体力が減るぞ。

屋敷内は危険な仕掛けがいっぱい。ドアでステージ間を効率よく移動しよう。

家族の一人を助けた場面。以降のプレイのヒントを教えてくれたり、今までできなかった行動が可能になったりする。

役立つといいナ

ハンディ性の高い過去のGGソフト

この3本は、お店で見かけたら迷わず買おう。

「ペンゴ」同様、固定画面の面クリア型アクション。すべての面においてシンプルなのが、古臭さを通り越してオシャレ。現在入手困難。

麻雀ソフトが一本あれば、GGはかなりの威力を発揮してくれる。まあ唯一の4人打ちだしキャラも親しみがあるから、コレかな。

トランプの札とポーカーの役のルールを使ったパズルもの。「上海」同様、偶然性が高いので、いつまでも遊べてすぐやめられる。

ズール 完成度100%

●インフォコム／7月29日発売／3,800円／ACT／2M

移動は軽快。キャラサイズが大きく、ズールの使い勝手がいいので、純粋に操作を楽しめる。

攻撃はショット、ジャンプ時の回転アタック（無敵）のほかに、滑べりキックもある。

ステージ背景もゲームの見どころ。ここは音楽の世界だ。

黒子さんじゃないんだよ

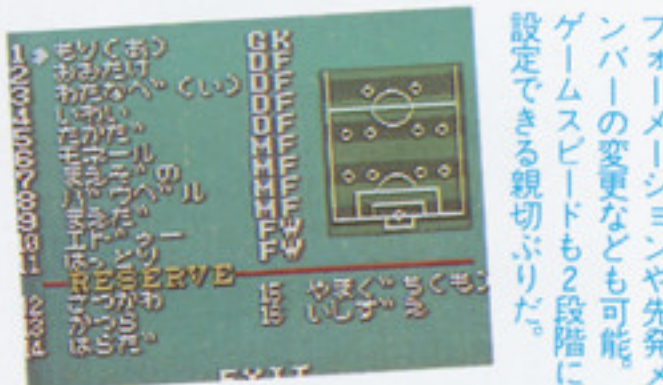
各機種同時発売、ステージごとの協賛メーカーつき、というちょっと変わった肩書を持った「ズール」。実際は、シンプル操作・単純明解ルールの万人向けアクションゲームだ。行く手を邪魔する敵を倒しながらステージ内に散らばっているメダルを100個集め、ワープポイントにタッチすればステージクリア。3ステージ単位で1つの世界（お菓子の世界、音楽の世界など）が構成され、それぞれの世界の最後にはステージボスが待ちかまえている。

ステージ数は18と多めだけど、気楽に遊べるという点ではGG向きだ。

JリーグGGプロストライカー'94 完成度100%

●セガ／7月22日発売／4,800円／SPT／4M+B・B／2人通信対戦あり

この2チームもちゃんとあるでよっ！

フィールドは3画面分で、左右にスクロールする。ボールを制している選手名は上に表示。

フォーメーションや先発メンバーの変更なども可能。ゲームスピードも2段階に設定できる親切ぶりだ。

なんと、Jリーグ選手名鑑（デジタイズの顔写真つき）なるものが本ソフトに収められているのだ！ ファンならこれだけのために買っても悔いはない!?

国立のスタンドで遊ぶもよし

GGサッカーゲーム初のJリーグ公式認定ソフトが、'94年度の最新データをひっさげてこの夏登場するぞ。Jリーガー総勢192名のデータがインプットされているのはもとより、今年から改正されたルール（Vゴール方式など）にも対応しているというからうれしい。「これで満足できないヤツはカズに蹴られちまえ」と言わんばかりのデキだ。通信ケーブルを使っての対戦プレイは常識、しかも自分で編成した東西オールスターチームで対戦もできるのだ。ファンならずとも注目だね。

NEW なぞぷよ3 〜アルルのルー〜 完成度100%

●セガ／7月29日発売／3,800円／PUZ／2M

新たなるぷよ地獄が!!

多くのGGユーザーの頭と心を悩ませた「なぞぷよ」が、いろんな意味でパワーアップして三度（みたび）登場するぞ！

画面写真を見てもらえばわかるとおり、グラフィック部分でのパワーアップが著しい。RPG風のストーリーやデモ画面も多数用意され、より〝魔導ワールド〟を堪能できるのもファンにとってはうれしい。ゲームシステムも完全な障害物である〝岩〟が新フィーチャーとして加わり、パズル性が数段アップ。次号ではもっと詳しく紹介するぞ。

解像度がアップし、グラフィックがこんなにキレイ。状況によってアルルの表情が変化するぞ。

1キャラ当たり約10問なぞぷよを出題する。これはドラゴンのケンちゃんね。

プレイ中にヒントも見られるし、一定回数ならパスも可能だ。

「アルルがカレーの材料を手に入れるため、お店の人（怪物）が出すなぞぷよをクリアしていく」という物語。なんだそりゃ。

NOW MAKING NEW ストリートバスケ（仮） 完成度70%

●セガ／8月発売予定／3,800円／SPT／4M+B／2人通信対戦あり

街で最強のコンビをめざせ

今、草の根レベルで密かに注目を集めているストリートバスケが、GGソフトとして発売されることが決定した。プレイスタイルは2on2、チーム対抗球技ゲームにありがちな操作のややこしさは一切ナシ。純粋に試合の駆け引きを楽しめるのが、即物的な楽しさを求めるゲームプレイヤーにとってはうれしいね。もちろん、通信ケーブルを介しての対戦プレイも可能だよ。

学校や職場の昼休みに気軽にできるストリートバスケが、さらにお手軽にプレイできるようになっちゃったのだ。

キャラの動きや各種演出の多彩さは、2on2スタイルならではといったところかな。詳細は次号で！

GG HOTLINE

前ページで新作を3本紹介したにもかかわらず、アクレイムはさらに「バートVSザ・ワールド」「イッチー＆スクラッチー」の2タイトルの発売も予定しているのだ。いきなり巻き起こったアクレイム旋風（せんぷう）、はたしてどうなることやら。これに対抗すべく（？）セガは、「魔導物語Ⅲ」「ソニック＆テイルス2」などの新タイトルを発表。これらの詳細は次号でタップリやるからね。

「バート……」はミニゲームいっぱいのアクションだ。

「イッチー〜」は、ネズミがネコをやっつけるという設定。シンプソンズ家族の一員だ。

WELCOME TO HANDY GAME MACHINE WORLD

BEメガ 裏技リーグ

BE MEGA SECRET TECHNIC LEAGUE

突然ですが、このコーナーも模様がえさせていただきました。今まで以上に密度の高い裏技リーグをヨロシクね。

2軍

うる星やつら ディア マイ フレンズ

亜空間ファイター∞'NITRO用コマンド

プレイ中に、サブゲームの「亜空間ファイター」のカートリッジを使用して、タイトル画面が表示されたら、以下のボタンを押さえながらスタートを押すと、高速モードやパワーアップなどの効果が得られるぞ。

(東京都・レンタヒイロ)

コマンド	効果
上＋A＋B＋C	ニトロモード(高速になる)
下＋A＋B＋C	スペシャルモード(Aボタンのみで必殺技が出る)
A＋B	ラムが強くなる
B＋C	飛鳥が強くなる
A＋C	竜之介が強くなる
A＋B＋C	しのぶが強くなる

この画面で表のように押さえながらスタートも押す。

すると画面右下に効果が表示される。ニトロとスペシャルの併用も可能だ。

写真じゃ伝わらないけど、ニトロモードは速すぎて手におえない。処理のウェイトを全部とっぱらってるのかも？

1軍

V・V(ヴイ・ファイヴ)

無敵モード他

ヴイ・ファイヴモードでプレイをしている時にポーズをかけ、ボタンを「左、左、右、右、上、下、上、下、B、A」の順に押すと、Bボタンでボンバーが使用可能になる。もとのモードに戻したい場合は、もう1度同じ操作をすること。

また、この裏技の使用後にボンバーを発射したら、自機のシールドが表示されている時にポーズをかけ、同じ要領でコマンドを入力。

そしてポーズを解除(通常のモードに戻っている)すると、再びボンバーを使用しないかぎり無敵状態でプレイできる。

(栃木県・井上猛)

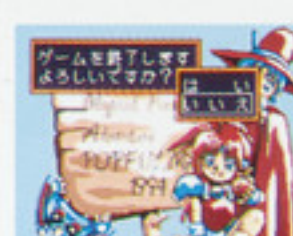
ポーズをかけてコマンド入力すると、ヴイ・ファイヴでもボンバーが使える。この状態でパワーアップのゲージを一周させると、ボンバーのストックが増えるぞ。無敵モードは、せめて全2周をクリアしてから使おう。

1軍

ぽっぷるメイル

テストモード

まずメニュー画面に入ったら「ゲーム終了」を選択し、方向ボタンを「左、右、左、右、右」の順に押そう。それからAボタンを押す(カーソルは「いいえ」に合わせたまま)と、メニューに「テストモード」の項目が加わるぞ。

(福岡県・MAYKAMA)

この状態でコマンド入力して、Aボタンを押すと……。

テストモードが現れる。でも、いきなりエンディングを見てしまうのは感心しないぞ。

補欠

アウトランナーズ

バーチャフォーミュラ使用コマンド他

タイトル画面が表示されている時にボタンを「左、右、左、右、B、C、A」の順に押すと、うまくいけば効果音が鳴るので、その後アーケードモードで始めよう。すると、車の選択画面にバーチャフォーミュラが加わっているのだ。

また、このコマンドを使った後にサウンドテストに入ると、通常は聞けない隠しサウンドが選択可能になっているぞ。ちなみにこの中の「ジングルベル」は、2人対戦時に両方のBGM変更ボタンを押すと流れる。

(東京都・ホロ・19歳)

補欠

F1サーカスCD

予選不通過でも1位に

まず「F-MEGA」か「ワールドチャンピオンシップ」のどちらかでゲームを開始したら、とりあえず予選まで進める。そしてわざと予選落ち(走らずにキャンセルするか、ゆっくり走る)する。

次に、画面に「Did Not〜」と表示されたら、すかさずAボタンを押すと、中央に「Ranking 1」という文字が出るので、方向ボタンの上下で適当な数字を選ぼう。すると、その順位で完走したことになるぞ。

(広島県・滝田志郎・19歳)

Did Not Qualifying

予選不通過の画面でAボタン。ただそれだけ。

RESULT

1〜8位まで、好きな順位に入れる。でも、こんな簡単に勝てちゃっていいの？

●裏技リーグ欄外編(タントアール、ゲームギア版)【サウンドテスト】タイトル画面の時に1、2ボタンを押さえたままスタートボタンを押すと、サウンドテストに入れる。(大阪府・Rグレイ)←まさに欄外に載せられるために存在するような裏技。草野球に認定。

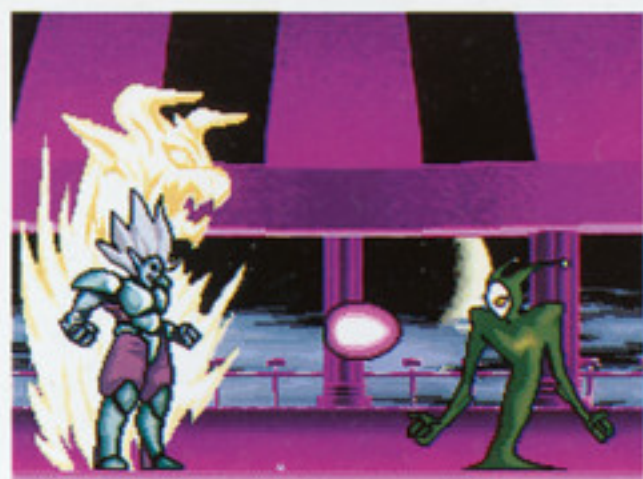
●裏技リーグ欄外編(幽☆遊☆白書、ゲームギア版)【サウンドテスト】オプション画面(難易度設定)に入ったら1、2ボタンを同時に押すと、サウンドテストに入れる。(東京都・洗濯の騎士・15歳)←頼むからＧＧソフトにサウンドテストの裏技を毎回入れるのはやめろ〜。いちいち掲載するほうの身にもなってくれセ◎！　あ、認定は草野球ね。

2軍

バトル ファンタジー
ボスキャラ使用コマンド

2人対戦プレイのキャラクター選択画面が表示されている時に、モードボタン（6Bパッド）を押さえたままAボタンを押すと、ジャドが選択できる。

また、同じ要領でモードボタン＋Bボタンを押すと、最終ボスのXダークも使えるぞ。

（大阪府・小森祐・18歳）

対戦でもこの2人が使える！　必殺技コマンドは難しくないので、各自で確認しよう。

補欠

龍虎の拳
気力回復速度・ハンデ設定モード

電源を入れた直後（リセット後の場合は不可）にセガのロゴが表示されたら、すばやく「A、B、B、A」とボタンを押す。この時、効果音が鳴らなければ失敗なので、再び電源を切ってやりなおすこと。

次に2人対戦モードでゲームを始めて、使用キャラを決定したらスタートボタンを押さえておこう。するとハンデ（ダメージ量などが変わる）と気力回復速度の設定ができるモードに入れるぞ。

（東京都・ピリア・21歳）

電源を入れて、これが表示されるやいなやボタンを押す。うまくいかない場合は、電源を入れなおしてもっと早く押すこと。

そして2人対戦を始めて、キャラ選択後にスタートを押しっぱなしにしておく。

するとこうなる。中央の項目でハンデと気力回復速度を変更できるぞ。

1軍

NBA JAM
クリントン大統領出現コマンド他

どちらのモードでもいいからゲームを開始して、イニシャル入力画面まで進める。そして以下のように入力したら、3文字目を決定する時にスタートボタンと特定のボタンを同時に押すと、NBA選手ではない隠れキャラクターでプレイできる。

（静岡県・中野明宏・22歳）

選手	イニシャル	決定ボタン
ファンクミュージシャン	DIS	スタート＋C
オイラーズのQB	UW	スタート＋A
クリントン大統領	ARK	スタート＋A
ゴア副大統領	NET	スタート＋B
アーケード版の開発者	MJT	スタート＋A
いずれもNBA JAM開発スタッフ	RJR	スタート＋B
	SAL	スタート＋C
	AIR	スタート＋A
	ROD	スタート＋B
	QB	スタート＋A
	CAR	スタート＋C
	SAX	スタート＋C

クリントンの場合は、3文字目のKにカーソルを合わせてスタートとAを同時に。イニシャルが2文字のものは、3文字目にスペースだ。

なぜクリントン!?

仮にも大統領を勝手に出しちゃっていいんだろうか？　いいんだろうなあ。

1軍

NBA JAM
パワーアップコマンド各種

試合開始直前の画面が表示されている時に、以下のような操作をすると、動きの速いモードや、ターボメーターが減らないモードなど、いろんな効果が得られるぞ。

（東京都・変身族・18歳）

コマンド	効果
A、B、Cのどれかを5回押した後、A、B、Cボタンを押さえておく	【パワーアップターボ】ターボメーターが減らなくなる。
Bボタンを7回押した後、上＋B、Cボタンを押さえておく。	【パワーアップファイヤー】いきなりファイヤーボールが使える。
A、B、Cのいずれかを13回押した後、B、Cボタンを押さえておく。	【ジュースモード】全体的なゲーム速度がアップする。
方向ボタンを右回りに回転させながらA、B、Cのどれかを連打。	【パワーアップインターセプト】スチールの能力が上がる。
A、B、Cのどれかを1回押した後、下＋A、Bボタンを押さえておく。	【シュートパーセンテージ】シュートした際、その成功率が画面下に出る。
A、B、Cのどれかを4回押した後、A、B、Cボタンを押さえておく。	【パワーアップディフェンス】ブロックの能力が上がる。

キャラ選択の後のこの画面で、表のような操作を行うと、いろいろ便利なことが起こる。

うまくいけば、ジュースモードは中央に、それ以外のパワーアップは各選手の名前の部分にその名称が出るぞ。

●裏技リーグ欄外編〈真・女神転生〉【全悪魔のライブラリーを見る】主人公に名前を付ける際に「さわむら　よしき」と入力し、いったんセーブしてからタイトル画面に戻る。そしてライブラリーでそのデータを選択すると、最初からすべての悪魔データが見られる。（埼玉県・コウ）←ちなみにこれはメガCD版開発者の名前なのだ。補欠に認定。

裏技大募集！

●BEメガ裏技リーグでは、メガドライブ、MEGA-CD、ゲームギア関連の裏技を募集しています。ハガキの裏（封書も可）に、ゲーム名と発見した裏技の内容、欲しいソフト名をわかりやすく書いて、下記まで送ってください。同じ裏技が多数送られてきた場合には、早く届いて解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者にはそのランクによって、右の謝礼を進呈します。

あてさき

〒103　東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク㈱
「BEEP！ メガドライブ」編集部
BEメガ裏技リーグ係まで

ランク	謝礼
大リーガー	メガドラソフト2本＆図書券5,000円分
1軍	メガドラソフト1本＆図書券3,000円分
2軍	BEメガ編集部特製テレカ＆図書券2,000円分
補欠	BEメガ編集部特製テレカ＆図書券1,000円分
草野球	BEメガ編集部特製テレカ

※ゲームギアソフトをご希望の方は、メガドラソフト1本につきGGソフト2本相当とさせていただきます。

●裏技リーグ欄外編〈バスターファイト〉【超絶簡単モード】タイトル画面の時にエキストラモードのコマンド（5月号参照）を入力したら、続けて「上、上、下、下、左、右」と押す。すると、難易度設定で異様に簡単なゼロが選択可能になる。（宮城県・青葉讃）←簡単なのはいいけど、やっててつまらないかも。補欠に認定。

先月も休業してしまってもうしわけない。これから当分は年中無休体制でいく覚悟なので、みんなも遭難ハガキをどんどん出してくれ。なお、一部だけでなく、全体的な攻略やアドバイスがほしいゲームがあったら、希望タイトルを教えてくれたまえ。

ゲームのかんづめVOL.1

質問1 「ゲームのかんづめ」に収録されている「フリッキー」をやっていたら、何面かで背景の窓が開いて女の人が見えたのですが、その時以来は何回やっても現れてくれません。

これはどんな条件を満たせば出てくるのでしょうか？

（埼玉県・にゃこた）

回答1 この質問について、セガの「フリッキー」開発者に直接たずねてみたところ、これは各ステージのクリア時間に関わりがあるらしい。

はっきり言えば、ず～っと20秒以内で各ステージをクリアし続けていると、一定ステージごとに出るとのことだ。それゆえ、隠れキャラクターを見るためには相当の腕前と、完璧なパターン作成が必要となる。だから、これに気づいたにゃこたさんは、かなりの強者（つわもの）じゃないかな？

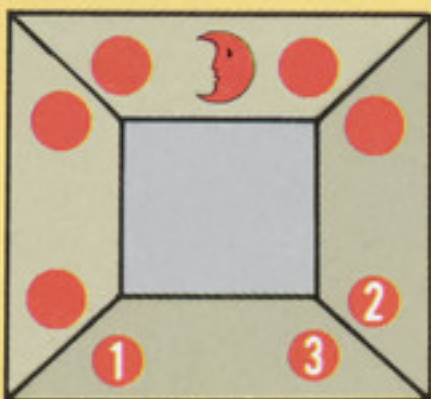
この最高のタイムボーナスを、連続して一定回数とると出るらしい。途中で失敗したら、そこからまたトライ！

夢見館の物語

遭難1 書斎の奥の、ろうそくがある部屋まで進みましたが、ここからまったくわからなくなってしまいました。マッチでろうそく全部に火をつけても、全部消してもどうにもなりません。

本に書いてある意味もわかりません。どうしたらいいのでしょう？

（兵庫県・山本恭久）

救出1 「夢見館」で２番目に行きづまりやすいのが、このろうそくの謎だ（最も難しいのはラストの扉だが、こちらは総当たりでいけば、自力でクリアできる）。ここでは本に書いてあるヒントのとおり、特定のろうそくを消したりつけたりするのだが、それにはちゃんとした手順が必要なので、右の解説を参考にしてほしい。

実は本に載っている絵がヒントになっている。この部屋に入ったら、①と②のろうそくを消して、最後に③のろうそく（もとから消えている）にマッチで火をつける。すると、扉が開いて自動的に地下へ進める。

ドラゴンボールZ 武勇烈伝

質問2 このゲームをプレイしていたら、偶然にスライディングらしき技が出たのですが、正確な出し方がよくわかりません。説明書を見ても何も書いてありませんが、こういった隠し技は他にもあるのでしょうか？

（東京都・喜作）

回答2 察しのとおり、そのスライディングは説明書にも記載されていない、隠し技のうちの１つだ。

実はこのゲームには、他にも通常の隠し技、各キャラクターの超必殺技がたくさんあるので、今回は大々的に公開してしまおう。

●通常技

スライディングキックと以下の２つは、体力と気力の量に関係なく、いつでも出せる。

技	コマンド
スライディングキック（全キャラ共通）	→↓＋B
スラッシュダウンキック（悟空のみ）	浮遊中に→↓＋B
高速移動（悟空、悟飯、セルのみ）	→←→＋B

●超必殺技・特殊技

この中には体力が25%以下、気力が最高の時しか出せないものもある。間合いは自分で調べよう。

キャラ	技の名称	コマンド
悟空	超メテオスマッシュ	→↘↓↙←→＋B
悟飯	超爆烈ラッシュ	→↘↓↙←→＋B
ピッコロ	ナメック流猛攻烈拳	←↙↓↘→←＋B
ベジータ	ファイナルブリッドアタック	→↘↓↙←→＋B
トランクス	トルネードブレイカー	→↘↓↙←→＋B
クリリン	亀仙流激蹴乱舞	→↘↓↙←→＋B
18号	ブラッディードライブ	←↙↓↘→←＋B
セル	ニードルラッシュ	←↙↓↘→←＋B
ギニュー	ボディチェンジ	←↙↓↘→←＋B
リクーム	ウルトラファイティングダンス	→←→＋B
	リクームデスドライバー	→↘↓↙←→＋B
フリーザ	フリーザテイルバスター	←↙↓↘→←＋B
	フリーザサイコキネス	→↘↓↙←→＋B

※技のコマンドは、すべて相手が右にいる場合のものです。

遭難者からの連絡を待つ！

●「サンダーバーズ本部」では、MD、GGのゲームをプレイしていて遭難してしまった者や、ゲームに関する質問（疑問）をもつ者たちの救助信号を待っている。本部は週休２日の24時間体制（一部ウソ）となっているのでハガキか封書で発信してくれたまえ。

●なお、採用者には全員に本誌特製のテレホンカードと、抽選で１名に希望ソフト１本を進呈するぞ。

救助信号の発信先

〒103
東京都中央区日本橋浜町
3-42-3　ソフトバンク㈱
BEEP！メガドライブ編集部
「サンダーバーズ」係まで

【ＴＢ本部からの通信】今月のソフトプレゼントは、抽選により喜作くんに決定です。なお、次回は「エターナルチャンピオンズ」の技の解説を予定しているので、特集を希望する者はアンケートハガキのひとこと欄にでも、その旨を書いてほしい。希望が多ければ連続技も公開するかも？　以上、本部からの通信でした。

レーザーアクティブライブラリー

LaserActive™ LIBRARY

今月は、「3D MUSEUM」で大人の楽しみを提供してくれたマルチメディア・クリエーターズ・ネットワーク(MmCN)の第2弾ソフト「MELON BRAINS」の特集をする。

MELONBRAINS

このソフトのためにオーディオ&ビジュアルの環境を整えたい

パイオニア
価格未定
今夏発売予定

「MELON BRAINS」は、MmCNのメンバー野中氏をして「天然のマルチメディア」と言わしめたイルカをテーマにしたエデュテイメント・ソフト。LD-ROM容量の限界ギリギリまで詰め込まれた美しい映像とデータベースは、単なるイルカ・ファンの意識に変革をもたらしてしまうほどの価値がある。近未来の人間像を模索する上でも、ぜひ体験したいソフトだ。

世界地図の中からイルカ研究の大家ジョン・C・リリーの家を探しだすという謎のミニ・ゲームも収録されているとか。

A、Bサイドで趣が異なるイルカ・ワールドを堪能できる。

説明のCGは堅苦しくなく、キッズにもフレンドリーだ。

某水族館のお墨つき(?)という、充実のデータ・ベース。

MmCNの中心メンバー 野中英紀氏インタビュー

——「MELON BRAINS」はイルカをテーマにしたソフトとのことですが、野中さん自身、イルカとどのような関わり方をしてきたのでしょうか？

野中英紀氏（以後、野中） イルカに対する最初の興味は、4年前に買ったグリンピースの著書「ブックオブドルフィン」からです。この本はきれいな写真だけでなく、イルカの解剖学的な図解、コミュニケーションの実態、そしてヒーリング効果や日本で行われているイルカ漁の様子などが詳しく紹介されていました。その中でも特に、イルカだけにあるメロン＊1という感覚器官についての記述に、深い関心を持ちまして。それから独自に調べたのですが、イルカのエコロケーション＊2を司どるメロンは軍事目的のソナーよりも性能的にはるかに優れているそうです。また、イルカはエコロケーションを使って、6マイル離れた仲間ともコミュニケーションをとることができるそうです。それに加えて自身の移動距離も大きい。つまり彼らは、僕達人間が使っている電話やファックス、コンピュータ・ネットワークの機能を自分だけで行っている、非常にインタラクティブな生き物なんです。コイツはすごいな、と(笑)。その当時はレーザーアクティブ本体がこの世に出てなかったので、ソフト化はまったく考えていなかったのですが、2年前にレーザーアクティブソフトの制作方法を聞きに行った時、ぜひこのハードでやりたいという気持ちでこのソフトの企画を出しました。自分の興味の対象が仕事に結び付いて、とてもラッキーでしたね。

——本ソフトでは、イルカはどのような位置づけになっているのでしょうか。

野中 4年前、僕はオノヨーコさん達と一緒に「Greening of the world」という地球緑化計画のイベントに参加していました。その時に感じたことは、環境問題について本当に語れる人がいないということですね。エコロジストがあれこれ論じたところで、結局はその人も環境を破壊する側の一員ではないかと。そこで、イルカの存在が浮上したのです。彼らは、自然をコントロールすることによって進化してきた人間とは違い、自然と共存することによって3500万年もの年月を地球から淘汰されることなく生き延びてきました。つまり、彼らの実態を語ることは、環境問題を考える上で、非常に意義があるのではないかと思うのです。本ソフトに登場する、あらゆる角度からイルカ研究に携わる7人の学者達は、言わば地球のメッセンジャーであるイルカの代弁者というわけです。α波を誘う美しい映像サイドは、データベース・サイドと交互に見ることによって、学説に対する理解力を高める効果もあるんですよ(笑)。

野中英紀 PROFILE

ウインダムヒル唯一の日本人アーティストとして「インテリアズ」に参加したこともあるミュージシャン。本ソフトでは全体のコンセプトデザインとサウンド・プロデュースを行っている。

映像に"入り込む"ことができるソフト「3D-MUSEUM」。

4月の江ノ島フォーラムでは、本ソフトを参加者に紹介した。

＊1：イルカの前頭部分にあたる脂肪状の感覚器官　＊2：超音波による物体の知覚機能のこと

得点王2

©SNK 1994
5月27日発売 28,000円 容量106メガ
ゲーセンでも好評稼動中

「野球もいいけどサッカーもね」って感じ

実力よりも人気ばかりが先行している日本のサッカーだが、やはり世界へ広い目を向けなきゃイカン。つうことで、今回はワールドワイドなリアルサッカーの決定版「得点王2」を紹介する。「得点王」と言えば、前作でもリアルさを追求していたサッカーゲームだ。もちろん「得点王2」もその辺りには磨きをかけている。なんと、キャラクターがフルデジタイズドトレースアニメーションで描かれてるのだ。これは取り込みを基礎としたキャラクター作成で、リアルなアクションが画面に反映されやすくなるわけ。それに、ロングシュートやフリーキック時には視点が3Dに変わるぞ。コイツはやるしかﾅ

シュートだッ!

選手とボールの位置により、ボレーキックやダイビングヘッドになったりする。もちろんタイミングも重要。

チャンスだッ!

チャンスマークが出たら、Aボタンを押そう。すると、3D画面に切り替わり、ロングシュートがほとばしる。

オーバーヘッドだ!

今回もエースの存在が重要なポイントだ。ヤツに任せれば全然大丈夫。オーバーヘッドもおちゃのこですわ。

フリーキックだ!

ファウルしちゃうとフリーキックが相手に与えられる。この場合、相手はキーパーを操作して食い止めるの。

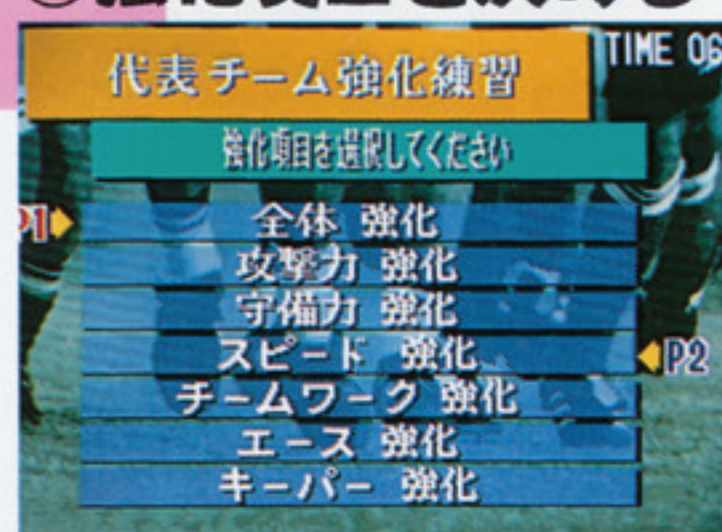
ゲームを始める前に決めておくこと

①エリアを決める

スタートしたら、まず使用エリアを選択する。使用エリアは世界を6つに分けて構成されている。その選んだエリア内で優勝をめざすわけ。対戦で遊ぶ時は、2人で別のエリアを選ぶことも可能。どのエリアも個性的で良いぞ。

②チームを決める

使用エリアが決まったら、今度はエリア内に用意された8チームから自分のチームを選び出す。この選んだチームを勝利に導くのが選んだアンタの使命。導きやすいチームを選んだほうがいい。あえて苦労したいなら話は別だがな。

③強化項目を決める

チームの能力は、キック力、スピード、ディフェンス、テクニック、アタックの5項目から判断される。この能力を踏まえつつ、強化項目を決定。この項目の選び方によって、同じチームでも傾向がガラリと変わる。自分の色を出せ。

✕ やっちゃいかんこと ✕

ラフプレイには、イエローカードなどが待っている。こういう場合には相手にフリーキックが与えられる。注意せよ。

キミは牛の存在を知っているか?

ファイターズヒストリーダイナマイト

最後の相手に1本も取られずに勝つと、優勝トロフィーを受け取る時に牛が登場する。そう、「対戦空手道」のあの牛だ。かわいがってあげてねん。

牛を投げる時は、前足か角を持って投げなければならない。つうか、それ以外は持てぬ。軽く片づけろ。

わりと弱いです!

NEO・GEOを語るならコイツを遊べ

ブロックを横一列に並べて消す。最終的に気球や飛行船を画面の上まで逃せばクリアとなる。ネオジオ唯一のパズルで、最小の容量で構成されている。全60面あるが、ボーナスステージや裏ステージも完備。ただし、すべてを遊び尽くすには人並以上の我慢が必要とされる。つらひ。

ジョイジョイキッド 13,800円
'91年7月1日発売 容量22メガ

BEメガ読者プレゼント 1994年7月号

●応募方法

必ず今月号のアンケートハガキを使用し、50円切手を貼って送ってください。裏側に希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はソフト名）を書き、84ページを参考にアンケートに必ず答えてください。またお名前、生年月日、住所、電話番号をもれなく記入してください。必要事項の記入が不十分なものは無効になります。

今月号の締め切りは、7月7日（当日消印有効）です。当選者の発表は、9月号の誌上で行います。

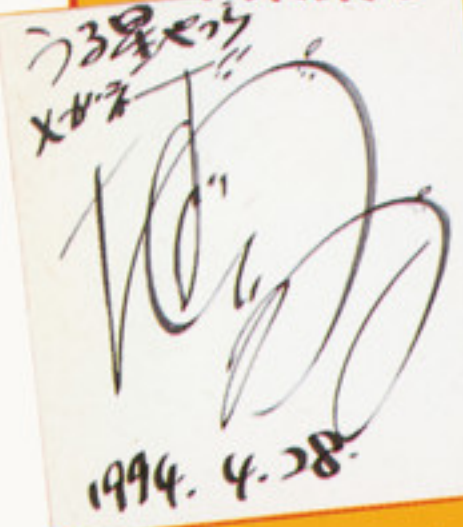
※製品の都合上、発送に時間がかかることがあります。

※誌面で発表後、1カ月以上たっても商品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。

（TEL 03-5642-8185）

1 お好みメガドライブソフト 30名

2 お好みゲームギアソフト 5名

抽選でお好みのソフトをプレゼントします。対象となるソフトは、1994年6月末日までに発売されたメガドライブ、MEGA-CDソフト、あるいはゲームギアソフトに限ります。その中から希望ソフト名をアンケートハガキに書いてください。上記に該当しない商品名を記入の場合は無効になります。※なお、ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望ソフトをうかがいます。ご了承ください。

3「うる星やつら」千葉繁サイン色紙 5名

うる星ではメガネ役でおなじみ。ところで「紅い眼鏡」って知ってた？

非売品／提供：BEメガ編集部

5「ロードス島戦記」公式ガイドムック 5名

この作品紹介は、やっぱり角川さんじゃなきゃね。体験CD-ROM付きです。

提供：マル勝メガドライブ編集部

7「チャンピオンズワールドクラスサッカー」トランプ 5名

日本のW杯出場という大胆な設定が楽しめる。発売を記念して。

非売品／提供：アクレイムジャパン

8「HEAVENLY SYMPHONY」オリジナルサウンドトラック Vol.1.2 3名

提供：イーストウエストジャパン

徹底的にリアリズムを追求したF1ゲームだけに、サントラ盤は2枚に分けてリリース。川井氏を始め、関係者が寄せたライナーノートも必見だよ。

4「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」テレカ 3名

現在は大型テーマパーク「ガルボ」だけで売っているオリジナルテレカ。

提供：BEメガ編集部

6 楠瀬誠志郎テレカ 5名

移籍第1弾「しあわせまだかい」の発売を記念して。君はまだですか？

非売品／提供：キティレコード

9「HEAVNLY SYMPHONY」オリジナルテレカ 5名

非売品／提供：イーストウエストジャパン

INFORMATION

予想以上の盛り上がりを見せた今年の東京おもちゃショー。実際に会場に足を運んで見てきた人も多いと思うが、「バーチャファイター」をはじめとするセガサターンのタイトルやスーパー32Xなどの次世代機のタイトル、そしてメガドライブ、MEGA-CDの最新タイトルを十分堪能できたんじゃないかな。

今回のショーで発表されたタイトルは、もちろん引き続き追いかけて、じっくり紹介していくつもりだ。とにかくこれまでイメージのみが先行していた次世代マシンが、どんどん現実化していく――。BEメガも、そうしたドラスティックな変化を極力リアルタイムで紹介していく予定なので期待していてほしい。

次号は、7月8日（金）発売です。

質問テレフォン

03・5642・8185

月曜日〜金曜日の午後4時〜6時

※本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒントや裏技などにはお答えできません。

本誌ではメガドライブ及び一般関連記事の原稿が書ける人、編集雑用のできる人を募集しています。

［資格］●ライター希望者：東京近郊在住で、ある程度文章力のある18歳以上の方。

●編集雑用希望者：体力に自信のある方。

［応募要項］ゲームに関する感想や批評（テーマは自由）を400字以内にまとめて、履歴書を同封の上郵送してください。採用の場合編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

STAFF

●編集長
近藤　裕

●編集スタッフ
西村　亨
石坂　英作

田中　茂
遠藤ひろき
（メディアミックス）
鈴木　剛
（CUE）
脇野佳昭
吉岡聖乃
（MUSE HOUSE）
藤森英明
鈴木一弘
野安幸男
稲元徹也
（ターニングポイント）
市川和久（プロスペック）
Special Thanks
MEGA PLAY（U.S.A）
GAME FAN（U.S.A）
MEGA FORCE（France）
GAME CHAMP（Korea）

●編集アシスタント
長　ちのり
猪苗代憲
遠藤栄昭
児玉賢一

●編集協力
佐々木功一
折原光治
青山ようこ
梶原　智
小林　仁
戸塚井一
櫛田理子
渋谷洋一
作山哲広
森崎雄司
永田洋子
沼田康博
八木貴弘

●レイアウト
渡辺　緑
村田雅英
星　涼二
Have a Nice Day
黒川修二
土井野修清
水野康子（TWIN STAR）
小野田由美
深田眞理子
岡野奈保子
中沢　学
吉田正人
藤田　正（プロスペック）
塩住太郎

●フォトグラフ
鬼頭栄次
大屋哲男
荒井英一

●イラスト
八重樫彩蔵
湯川安芸子
中元正敏
吉村勇子

●校正
アレフ

●印刷
大日本印刷株式会社

CAPCOM
Jump To J!
カプコンはセレッソ大阪の
マネージングパートナーです。
Cerezo
OSAKA
©1994 OSAKA FOOTBALL CLUB CO., LTD.
メガドライブ版
6.25予定
新闘場。
定価10,900円(税別)
大容量
40M
MAXIMUM
©CAPCOM 1991,1993,1994 ALL RIGHTS RESERVED

超えられるか、俺を。

幾多の修羅場をくぐり抜け、技を研ぎすまし、
あのファイター達が新たな4人の挑戦者を迎える。

最大8人が参加できる「トーナメントバトル」をはじめ、
「ポイントマッチ」や「タイムチャレンジ」など、常識をくつがえす数々のゲームモードを搭載し、
今、メガドライブに新たな衝撃が走る!!

スーパーストリートファイターII

メガドライブ専用コントローラー
6月25日発売予定
定価1,980円(税別)

きみの手に、最強の武器を持て!
カプコン・パッド・ソルジャーMD
より敏速に、より強靭に。これがあればキミの手はファイターの肉体と一体となり、複雑な連続技も絶好のタイミングで放つことができる。ライバルを超えるのは今だ!

劇場用アニメ「ストリートファイターII」
夏休み、全国洋画系ロードショー!

バトルゲーム史上最強最大を誇る「ストリートファイターII」が、「スーパーストII」の16人のキャラクターをひっさげ、ついにスクリーンに登場。〈この夏、映画が闘いを超える。〉

原案・設定/株式会社カプコン
監督/杉井ギサブロー
製作/株式会社カプコン
製作協力/株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント
配給/東映株式会社

★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493
広島(082)243-6264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991

電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください

BEEP! ▶メガドライブ◀
1994 7月号
JULY
1994年7月1日発行
(毎月1回1日発行)
第10巻7号通巻115号
発行人・橋本五郎　編集人・稲葉俊夫
発行　ソフトバンク株式会社出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
電話 営業03・5642・8100　編集03・5642・8125
特別価格540円(本体524円)

Printed in Japan

雑誌17659-7